PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy • FRP

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





SPIDER-MAN

Parasite Eve 2

Tenchu 2

TOCA WTC

Vib Ribbon

PC CD-ROM NASCAR Heat

PC CD-ROM Enemy Engaged



Sword Of Berserk

OSVOJITE

neku od 150 nagrada



broj 7 • godina I
cena: 90 dinara
CG: 4 DEM • BiH: 5 KM • MK: 130 DEN



Od sada na 84 strane • Velika nagradna igra

Izveštaj iz Londona: ECTS 2000 • Pomagajte drugovi • Na vidiku

Majstor Raša: ugradite "čip" u PSX • Rešenje: Metal Gear Solid

Da li znate kakav je osećaj pobede?

SHOCK 2 RACING WHEEL



Da biste iskusili ukus pobede u trkama, pored volje, potrebni su vam i refleksi, koncentracija i dobra kontrola. Zato preuzmite kontrolu u svoje ruke. **Shock 2 Racing Wheel** je dodatak za PlayStation, koji će svaku vožnju učiniti neverovatno stvarnom. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje. Jedinstveni način menjanja brzina preuzet iz Ferrarijeve formule 1, pobrinuće se za potpuni utisak prave vožnje. Zbog svojih kvaliteta, ovo je jedini volan zvanično licenciran od firme Ferrari.

Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



COMPACT RACING WHEEL

BelSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Marketing:
Jelena Jan

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zozi Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo, Miroslav Đorđević, Radovan Subotić, Mihailo Tešić, Bunny, Kojot, Marko Lakić

Štampa:
Grafomarket, Beograd

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefon redakcije:
(011) 411-665

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte strane 35 i 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. OKTOBRA 2000.



reč urednika

Dragi moji birači,

Skupili smo se na ovim stranicama, da bismo otvorili još jedan broj BONUS-a, još lepši i bolji nego prethodni. Već na prvi pogled primetićete da je bogatiji za osam stranica. Tome možemo da zahvalimo samopregornom trudu i požrtvovanom radu redakcije, koja je nesebično radeći i odričući se svojih zarada, slobodnih časova i privatnog života, marljivo radila da izgradi ovaj časopis kakvim ga sada vidite.

Naravno, ovakav potez morao je da povuče i određene novčane konsekvence, pa je cena našeg lista neznatno porasla. Novčana sredstva dobijena na ovaj način, biće iskorišćena ne za materijalno bogaćenje pojedinaca, već za dalja poboljšanja u smislu izgleda i sadržaja lista.

Primetićete i strukturne promene časopisa, koje smo zbog bolje informisanosti vas, naših birača, morali da uvrstimo u list. To su opisi novih PC igara, PC trikovi i PC igre, koje tek treba da stignu. Da li je ovo dobar potez ili ne, pokazaće vreme i o tome će suditi naša pokoljenja.

Naš list je pretrpeo i kadrovske promene. Mnogi novi autori, stručnjaci za PC igre su došli u naš časopis i trudiće se da svoje znanje, duhovitost i umešnost nesebično prenesu vama. Da bi napravili mesta novim kolegama, neki stari su morali da odu. Svima nama veoma dragi kolega Miljan Lakić, morao je da se odazove pozivu otadžbine i stane na branik zemlje. Svima u redakciji još uvek nedostaje neprekidna zvonjava njegovog mobilnog telefona i njegove čuvene reči: "'Ala, 'ala ..." Njegov svetli primer sledio je i naš fotograf Vlada Lukić. Ali, ne treba očajavati. Tu su mlade snage, koje nadolaze u liku Miljanovog mlađeg brata Marka, čiji mobilni telefon zvoni još češće i jače.

Moram vam reći još i to, da sam se putujući po inostranstvu, konkretno u Englesku, na ECTS sajam, uverio da naši mladi ljudi koji se izradom ovog časopisa bave kod nas, nemaju čega stideti. Štaviše, naš časopis je na svetskom nivou i tako treba da ostane.

Ono što vam mogu obećati je da će vaš i naš časopis u budućnosti biti samo još bolji i lepši. Očekuju nas mnogi novi opisi, nove rubrike, nove konzole koje će uskoro stići. Zato, ukoliko vas neko nekada bude pitao za koga ćete glasati, kada je u pitanju naš najbolji časopis, slobodno mu recite da ćete zaokružiti časopis BONUS.

Hvala!

D Wolf











sadržaj

Spisak oglašivača iz ovoga broja:

bonus Velika

nagradna

Od prošlog broja pokrenuli smo veliku nagradnu igru u kojoj smo pripremili izuzetno vredne premije. Sve što je potrebno je da nas redovno čitate, odgovarate na nagradno pitanje za mesečne nagrade, a sakupljate kupone, ukoliko želite da dobijete neku od prikazanih nagrada. Ako budete imali sreće, postaćete ponosni vlasnik neke od 150 vrednih nagrada. Veliko izvlačenje će se obaviti 11. decembra 2000. u našoj emisiji BONUS NIVO na BK televiziji.

2. NAGRADA
PlayStation konzola







1. NAGRADA
PlayStation konzola

4 X
PSX memorijska kartica





4 X
PSX šolje



4 X
PSX torba

4 X
PSX analogni kontroler

Ukoliko želite da učestvujete u našoj mesečnoj nagradnoj igri, odgovorite na nagradno pitanje, upišite ga na anketni listić i pošaljite na našu adresu. Da biste učestvovali u velikom izvlačenju, potrebno je da sakupite sva tri kupona, koja ćemo objavljivati u ovom i naredna 2 broja, stavite u kovertu i pošaljite na adresu:

BONUS, poštanski fah 32, 11050 Beograd 22,

sa obaveznom naznakom - ZA NAGRADNU IGRU

Nagradno pitanje za ovaj mesec:

KAKO GLASI 5. PITANJE POD OPCIJOM 2 NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?

bonus velika nagradna igra
KUPON
1

igra



3. NAGRADA
Mobilni telefon

4. NAGRADA
volan za PlayStation



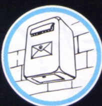


40 X
PSX igara

20 tromesečnih pretplata na list bonus
20 majica bonus
20 kačketa bonus
30 majica FRUIT OF THE LOOM

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 6

PSX šolja	Danko Saša, Novi Sad
PSX disk:	Tamara Marković, Žitkovac
	Viktor Polovina, Novi Sad
	Marko Spasojević, NBGD
	Dejan Popović, Novi Sad
	Fakin Siniša, Novi Sad
	Milko Veselinov, (017/815-...)
	Stojanović Ivan, Paraćin
	Nikola Nešić, Boleč
	Radomir Miladinović, Srp. Miletić
	Uroš Perišić, (037/27-...)

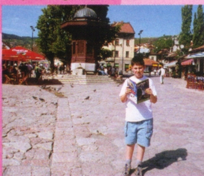


mi i vi na ti

Baščaršija

✉ **Dragi uredniče,**

Ovo ljeto sam išao na odmor kod svojih deda u Sarajevo. Pored svih stvari, poneo sam i časopis BONUS. Pokazivao sam ga svim rođacima, a redovno smo igrali na PlayStation-u, pa sam ga koristio za lakše snalaženje u igricama.
Šaljem vam ovu sliku sa Baščaršije, umesto razglednice, sa puno pozdrava svima u redakciji, kao i čitaocima. Puno pozdrava, uz nestrpljivo očekivanje novog broja BONUS-a.



Emir

Parole

✉ **Ćao Bonusovci i Bonusovke,**

Zovem se Branislav i kada sam došao na svet prva reč mi je bila "BONUS"! Sami znate da ste najbolji, pa nema razloga da vam ja to kažem. Biću kratak, (glasan?) i jasan. Imam da vam kažem tri stvari. Prva stvar je pohvala koja kaže: posteri su vam super, a rubrike "Tema broja", "Poznati igraju" i "Drži vodu" su veoma "COOL" - Druga stvar je da kažem šta je treća stvar. Treća stvar je - povećajte broj strana jer ste trenutno najskuplji igrački časopis. Nadam se da se ne ljutite zbog ove male kritike. Voleo bih da napišete kako da pređem igru "Metal Gear". To je sve od mene i ne zaboravite (obraćam se čitaocima) ZA DRUGE SE NAVIJA BONUS SE VOLI

Bane iz Kačareva

bonus Kao što vidiš, povećali smo broj strana i objavili smo rešenje za Metal Gear Solid. Možda jesmo najskuplji (sigurno nismo), ali smo zato najbolji. NAPRED BONUS, ALE, ALE, ALEEEE!!!

Bonus na TV-u

✉ **Ćao,**

Ako biste mogli da mi odgovorite na neka pitanja:
U koliko je sati premijera i repriza "Bonus nivoa" jer nikad ne uhvatim da gledam? Čuo sam da reprizirate, pa kad pravite nove emisije?
Koje nagrade dobiju izvučeni na nagradnoj igri i kako izvlačite?
Pozdrav Vama, a posebno Nenadu.

leekee@tron-inter.net

bonus Naša emisija "Bonus Nivo" koja ide na BK televiziji se emituje svakim radnim danima negde između 15.15 i 15.45. Zbog letnje šeme emitovanja BK televizije, sada se emituju samo reprize naših emisija, a nove emisije će početi da se snimaju početkom oktobra.
Nagrade koje dodeljujemo su diskovi za PlayStation. Od svih pristiglih mailova sa odgovorima, kompjuter izvlači dobitnike, zatim mi proverimo odgovor i ukoliko je tačan, eto diska na vašu adresu.

Partizanovac

✉ **Prvo pismo mi pobeže,**

ovo neće uteći:
1. Vratite rubriku gde se najavljuju igre za PS, Dreamcast ...
2. Saznajte nešto o igri: Alone in The Dark: The New Nightmare i za koji je sistem (pravi je Infogrames)
3. Stavite cenu za nove dodatke, i po mogućstvu stavite poster FK Partizana.

Uroš Perišić

bonus Ta rubrika je uvedena u broju 5. i od tada je nismo izbacivali. Zove se NA VIDIKU i počinje na strani 16. Tamo ćeš naći i nešto o igri za koju se raspituješ. Što se tiče FK Partizana, stavićemo ga na poster samo kad se smeni glavni urednik. Zato: NAPRED ZVEZDA, ALE, ALE, ALEEEE!!!

Hoću-neću

✉ **Ćao opet ja!**

Dopadaju mi se vaše rubrike, a sad bih da vam nešto predložim i da vas pitam.
1. Poster je pun pogodak i zato ga ne izbacujte.
2. Čuo sam da za PS2 će izaći i "hard dics"?
3. Da li će Sony 2 da ima modem?
4. Pozadine - kad opisujete neke igre - su vrlo tamne i mračne, mogli biste da stavite nešto svetlije i neke lepše slike iz igre.
5. U stranim časopisima daju i test CD mogli biste i vi da stavite neki - nema veze za te - 3 - 4 DM više.

???

bonus Odgovori:
1. Nećemo
2. Hoće (o tome smo više pisali u broju 5.)
3. Neće (ali će moći da se dokupi)
4. Hoćemo.
5. Eh, kada bi svi čitaoci bili kao ti. Ogroman broj njih se žali na cenu od 90 dinara (oko 3 DM), koja nama ne može da pokrije ni sve troškove, a zamisli šta bi se desilo da košta negde oko 200 dinara. Mislim da bi nam bio jedini kupac i da bi časopis mogli da štampamo u četiri primerka: za nas i tebe po jedan.

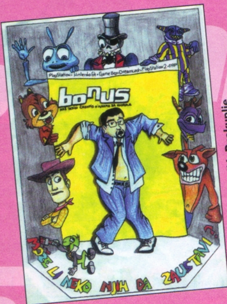
Dečak

✉ **Ćao Bonusovci,**

Zovem se Olja Jevtović i pišem vam po treći put (treća sreća) u nadi da ćete barem da pročitate pismo, a ako ste raspoloženi možete i da ga objavite. Prvo bih hteo da poručim onom Jančić Aleksi da ako mu se sviđa više časopis "The Gamer" nek kupuje taj časopis onda. Iskreno ja sam ga jednom kupio i uopšte mi se ne sviđa. A sada mala priredba o novim rubrikama. Šta je to, uveli ste jednu novu a ona na četvrtini lista. Molim vas da povećate broj novih rubrika. Voleo bih ste kad biste objavili rešene igrice Fear Effect. Na kraju vas molim da pitate Beosoft zašto neće da otvore svoju prodavnicu u Subotici.

Olja (dečak) Jevtović

bonus Kako jedna nova rubrika? Od prošlog broja je startovala rubrika NA VIDIKU gde prikazujemo igre koje su u razvoju i koje se uskoro mogu očekivati. Druga nova rubrika je POMAGAJTE DRUGOVI, gde nam pišete o problemima na koje nailazite prilikom igranja i pošto je startovala prvi put, nismo imali dovoljno vaših pisama. U ovom broju se situacija već popravila (vidi stranu 81) i imamo mnogo više



Oliver Nikolić, Prokuplje



Bojan Starčević, Požega



Spremo Sanja i Sonja, Toponica

vaših pitanja. To nije sve. Bonus se stalno unapređuje i širi i od ovog broja smo uveli opise za PC igre, kao i PC trikove.
Što se tiče Beosofta, odgovrni ljudi su nam rekli da za sada nije u planu otvaranje prodavnice u Subotici. Najbliža Beosoft prodavnica nalazi se u Novom Sadu.

Opet on (4. put)

✉ **Juhu Bonusovci,**

Treći put, stvarno ne mogu da verujem. Od kad sam počeo da vam pišem stalno dobijam "Bonus" (bravo ja!!!). Šta imamo novo u ovom našem haos časopisu. Opet yuhu!
Pitanja:
1. Iako me niste dobro shvatili za moje pitanje broj 4 postaviću ga još jednom: Kad će doći kod nas najnoviija Sonijeva konzola?
2. Kada će Nintendo Delpfin doći kod nas i koliko će otprilike koštati?
3. Zašto u nagradnoj igri nudite mobilni telefon kad on nema veze sa igricama?
Kao zahvalnost bih želeo da pozdravim celu redakciju i veliko hvala što ste me po treći put izvukli (posle ovoga ćemo postati najbolji prijatelji, ako već i nismo).
Puno sreće i zdravlja

Želi vam Srđan

bonus Juhu. Počinjem da sumnjam (javlja mi se) da si bacio neke čini na nas, pa da tvoje pismo i pitanja izdvojimo svaki put. Šta mogu kada uvek pitaš nešto na šta moram da odgovorim. PlayStation 2 će kod nas stići sredinom decembra i koštaće negde oko 1000 DM. Nintendov Delfin (sada se zove Game Cube) nećemo videti još dugo, dugo. Nešto o njemu možeš pročitati u vestima iz ovog broja, a za sledeći broj ćemo spremiti kompletan prikaz novih Nintendovih konzola Game Cube i Game Boy Advance.
Što se tiče mobilnog telefona, mislim da se niko, (pa ni ti) ne bi bunio da ga dobije na nagradnoj igri.

Tata

✉ **Zdravo!**

Posedujem konzolu PSX nešto manje od godinu dana, i kupio sam je za klinca, ali od tada najveći deo slobodnog vremena pored nje provodimo supruga i ja. Čak i neke sitnije razmirice rešavamo pored konzole (ko pobedi biće po njegovom).
Zanima me da li je na konzoli PlayStation I moguće uz odgovarajući dodatak gledanje filmova sa DVD-a, a ne samo filmova sa VCD-a. I da li za konzole iz serije 9002 postoji takav ili uopšte bilo kakav dodatak za gledanje filmova.
U rubrici "EVO REŠENJE" u nekom od narednih brojeva mogli biste dati rešenje za "Tomb Raider 3", pošto dobar deo ljudi koji su igrali tu igru nisu uspeli da pronađu rešenje za prelazak određenih nivoa (među njima i ja), pa su koristili šifru. A u rubrici "Novi dodaci" možete navesti i okvirne cene dodataka kod nas i gde se mogu nabaviti.

Toliko za sada od Nenada

bonus Pošto je u PlayStation-u ugrađen običan CD rom, a ne DVD, nemoguće je da se na njemu gledaju DVD diskovi. Da bi to bilo moguće potrebno je da se napravi neki dodatak koji će u sebi imati ugrađen DVD player. Zbog toga bi cena tog dodatka bila veoma visoka, a PlayStation bi tu bio samo višak. Inače, za konzole iz serije 9002 postoji dodatak za gledanje VCD filmova, samo što primerak koji smo mi testirali u prošlom broju nije radio na toj seriji.
Mnogi su tražili rešenja nekih starijiih igara, pa ćemo o tome ozbiljno razmisliti. Primedbu o dodatnim podacima za dodatke smo usvojili i od sledećeg broja biće primenjena.

Resident Evil filmovi

✉ **Zdravo!**

Imam PSX već četiri godine i ni jedan drugi časopis do sada nije uspeo da me zadovolji, jer ni jedan nije imao dovoljno posvećenog mesta za Sony (do sada i podvlačim). Voleo bih (stvaaarrrnnooo) da saznam nešto više o priči da su napravljena već dva dela "filma" RESDIDENT EVIL (ko su glumci, kakav je film, zašto se nije kod nas čulo za njega). Takođe me zanima šta sve planira firma Sony da izbaci na PSX2 od ovih igara: R.E., Parasite Eve, Silent Hill, Mortal Kombat, Soul Calibur, Clock Tower, Crash Bandicot, Pandemonium. Budite i dalje tako dobri i svi će vas voleti kao i ja. Ćao!

Miloš iz Krnjače

bonus Resident Evil filmovi??? Kod nas se nije čulo ništa o njemu zato što takvi filmovi NE POSTOJE. Što se tiče igara za PS2, u rubrici NA VIDIKU redovno prikazujemo koje se igre pripremaju, između ostalog i za PS2. Za sada se zna da će izaći Mortal Kombat, a za ostalo moramo da sačekamo.

Nemojte samo da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to već znamo. Pitajte šta vas zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.



Jelena Petrović, Kruševac



Igor Kiričić, Bor



Napokon Nintendo!

To je delfin? Ne, to je Zvezdana kocka. Ma ne, to je... kocka?

Dogodilo se. Na londonskoj izložbi elektronske zabave po imenu ECTS 2000, drugoj najvećoj na svetu, posle famoznog E3. Nova Nintendova konzola je najzad prikazana! I to pred očima normalnog, prosečnog sveta (koliko se već ljudi od dvadesetak i kusur godina koji svakodnevno igraju video igrice mogu smatrati normalnim), a ne ekskluzivno pred očima nekolicine srećnika u odelima, koji su tu ponajviše zato što su njihove pare u pitanju. Iako je notorno tajnoviti Nintendo zvanično najavio da Dolphin/ Star Cube neće biti prikazan široj javnosti još neko vreme, stari žuti lisci su nas opet povukli za nos i zalepili nam natpis "Šutaj me" na leđa - i prikazali ga na ETCS-u. E pa, ako su hteli da naprave najveće iznenađenje sajma - uspeli su, svaka čast! Sony i Sega sada verovatno grizu nokte na rukama i nogama i masovno otpuštaju svoje industrijske špijune. (Šta, mislite da ih nemaju?) To, naravno nije kraj vestima vezanim za najnovije čudo koje želi da nam se ugura u domove i rasturi porodicu. Sećate se, osim što smo vam iz ZVANIČNIH izvora javili da dotična konzola neće još biti prikazana, isto tako je vest bila da će se konzola zvati Star Cube. E, pa neće! (Mislim da Nintendo stvarno malo preteruje sa tajnovitošću i iznenađenjima. Momci, nije baš ceo svet mešavina Džejmsa Bonda i Telešopa...) Elem, posle najnovije (i valjda poslednje) korenite promene, naziv konzole će biti Game Cube. Eto. I da, Game Cube će se pojaviti u julu 2001 u Japanu, a u oktobru 2001 u SAD. Ako sve bude išlo po planu. Igrice? Sanjajte... (MT)





Sega.net počeo s radom

Sedmi septembar leta gospodnjeg ući će u istoriju i anale digitalne zabave, kao jedan od kamena temljaca Nove ere koja upravo sada započinje... a mi smo svedoci svih tih divnih dešavanja! Tog datuma je započeo sa radom dugo najavljivani Sega.net, Segina mreža za online igranje i Internet usluge. Sega.net svojim korisnicima omogućava chat, razna interna nadmetanja, i naravno, servere za mrežno igranje igara za Dreamcast (za sada samo za NFL 2K1) i PC (desetak servera... za sada). Do Nove godine se očekuje još dvadesetak servera za kojekakve DC i PC igre. Sega.net se plaća 22 USD mesečno, ali ko se pretplati na 18 meseci, dobija popust od 150 USD - što je ujedno i cena Dreamcasta u SAD! Da ne pominjemo da svako ko ima DC, u startu ima i 50 sati Sega.neta... Eh, još samo da svi nabavimo ISDN... ili satelitske linkove... a i Dreamcast-ove... (MT)



Do kraja nasilja

Američka deca koja žele da virtuelno otkidaju ekstremitete protivnika i rade im kojekakve druge gnusne stvari moraće uskoro da vode mamu ili tatu u prodavnicu da im oni kupe igricu koja ispunjava te prohteve. Takva situacija je krajnji ishod dugoročne kampanje protiv nasilja u industriji zabave koju vodi nekolicina američkih senatora, alarmirana velikim porastom broja nasilnih zločina među mladima u SAD. Naime, dotično ezoterično udruženje senatora (među njima je i Joseph Lieberman, demokratski kandidat za potpredsednika) nije zadovoljno rezultatima koje daje dosadašnja praksa obeležavanja igrica etiketom na kojoj se sugeriše odgovarajući uzrast igrača (imamo to i mi... kada kupite igricu na kojoj je omot fotokopija onog američkog). Najveći lanci robnih kuća u Americi, Walmart i Kmart, kao i najveći lanac prodavnica igračaka Toys R Us, najavili su da će od 15. oktobra zabraniti prodaju igrica koje su etiketirane kao "nasilne" mlađima od 17 godina, odnosno da će zahtevati proveru dokumenata pri kupovini. Komentar za ovu vest bi zahtevao posebnu stranu, pa ću se ovom prilikom uzdržati. (Hvala ti - prim.ur.) (MT)

Ratovi Konzola - Epizoda 2: Sony uzvraća

A na šta to Sony uzvraća udarac? Pa, za početak, Sega je ovog leta, krajnje bezobrazno (po mišljenju Sonyja, Nintenda i ostale kamarile) oborila cenu Dreamcasta na 150 USD u Sjedinjenim državama i 150 funti u Velikoj Britaniji (što nije baš isto, ali koga briga za Engleze). Kao odgovor na to, Sony je objavio da će se njihov najnoviji pulen, malešni PS One, pojaviti širom Evrope 29. septembra i to po ceni od 80 funti (oko 220 DM). Zanimljivo je što će PS One stići u dan tačno na petogodišnjicu pojave originalnog PlayStationa. Bože, zar već ima pet godina? (MT)



vesti

Revolucija na dlanu?

Jedna od najočekivanijih konzola na svetu je u našem časopisu po malo zapostavljena: radi se o stvarčici koju će nam uskoro ponuditi (opet taj) Nintendo, a zove se Game Boy Advance! Kao i kod toliko pominjanog Dolph...ovaj, Star...mislim...GameCube, i kod podataka o Game Boy Advance, kompanija Nintendo je pokazala tajnovitost na kojoj bi joj pozavideli CIA i Osama Bin Laden zajedno. To je (hvala Bogu) doprinelo nikad većim interesovanjem, ili ti "loženjem". Ne pamti se kada je toliko ljudi bilo zainteresovano za jednu konzolu... osim za Dreamcast... PS2, DolphinCube... X-box... Pa, dobro, u poslednje vreme se stvarno ne zna ko više troši na reklamu (ili na nedostatak iste, kao u slučaju Nintenda) svojih konzola, ali što se tiče prenosivih igračkih mašina, Nintendo je definitivno rešio da zadrži krunu. Slušajte šta je sve upakovano u Game Boy Advance: 32-bitni procesor, šesnaest puta brži od onog u Game Boy Color; ekran 50% veći od standardnog GB ekrana, uz mogućnost prikazivanja 32000 boja; tu je i mogućnost za povezivanje do četiri igrača preko kabla. Uf. Pojavljivanje ove "revolucije na dlanu", Nintendo je najavio za jul 2001. (Jeste sada shvatili otkud naslov, a, a? Kakva maestralna metafora...oh, tako sam ponosan...) (MT)



Smrt tiranima!

Prokleti Sony...Prokleti, prokleti SONY! Kao da imaju horde agenata i naučnika, koji ne rade ni na čemu drugom, nego na tome da onemoguće pirateriju! Eto, poslednje što sam čuo je da će Sony redizajnirati PS2, zamislite molim vas, da bi sprečili da na njemu rade MOD ČIPOVI! Kakav bezobrazluk! Izgleda da će celokupna ploča PS2 biti promenjena u SVIM konzolama koje će se pojavljivati ubuduće, kažu nam pouzdani izvori iz Japana (kojima, na žalost, treba verovati). Ali, neka. Doći će dan kada će neko napraviti mod čip i za ovu, novu varijantu... Šmrc. A taman smo mislili da nećemo imati nikakvih prepreka (osim finansijskih) da se uskoro svi lepo igramo na Dvojci... Vražji imperijalisti!!! Ova "sankcija" će kačiti evropske i severnoameričke PS2 konzole. Ali, borićemo se protiv ovog novog zla hrabro, kao i uvek, zbog vas, naših vernih čitalaca! (MT)

Milionče mesečno



Sony planira da od septembra proizvodi milion (i brojem: 1.000.000) PS2 konzola MESEČNO! Na osnovu stručnih procena tržišta i potražnje, veliki Sony se uplašio da neće moći da izađe u susret tolikoj potražnji, te se odlučio za elegantno rešenje - povećaće ponudu. (MT)

PS2 kasni (opet)???

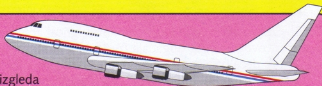
Sećate se da je to "enormno interesovanje" bilo razlog zbog koga je pojavljivanje PS2 za evropsko tržište odloženo za 24. novembar? Pa, zažmurite i pokrijte glavu rukama: šuška se da će ovo najnovije povećanje u proizvodnji možda za rezultat imati još jedno odlaganje... Eto, Darko, rekao sam im, sada brzo, idi kod plastičnog hirurga i nađimo se na ovoj adresi u Rio De Žaneiru - imamo malo vremena dok razbesnele horde PS2 - čekalaca ne stignu do redakcije sa namerom da nas rastrgnu što smo im uneli nemir u život! Uvek je glasnik kriv... (MT)

Online Rezi?



Svi vlasnici PlayStationa, izjedite svoje donje rublje! Resident Evil više nije vaše ekskluzivno pravo! Posle najave igre Resident Evil 3: Nemesis za PC, stiže nam novi razorni udar - dotična igra će biti "portovana" i za Dreamcast! A da uvreda bude veća, biće dostupna jedna dodatna opcija koje nema na PlayStation verziji! Doduše, zato što sa PS ne možete na Internet, ali to nije opravdanje! Dodatna opcija o kojoj je reč omogućava vam da na Internetu uporedite svoje rezultate i vreme za koje ste završili igru sa milionima drugih "Rezidenata". (MT)

Dosta više ...



... sa tim Nintendom!!! Znam, znam, ali šta da radim kada su ljudi izgleda ozbiljno rešili da preuzmu kontrolu nad svim aspektima naših života! Ima ih svuda! Evo još jednog primera: Nintendo i singapurska avio kompanija Singapoure Airlines objavili su da ćete tokom letova na avionima 747-400 dotične avio kompanije, uskoro moći da igrate igrice za Game Boy (dobro, to može svako - ako ponese Game Boy) na sistemu za zabavu (u narodu se to kaže konzola), koji će biti ugrađen u avion! Biće dostupno sijaset naslova, među kojima i najpopularnije igre za Game Boy: Pokemon, Mario, Zelda... Jedino se nigde ne kaže (valjda se podrazumeva) da li će vas u avionu snabdeti i igricama, ili morate da ponesete svoje. Što bi bilo malo glupo, kad razmislim... Ko ima igrice, VEROVATNO ima i Game Boy... Da... Mislim da ću sada otići da spavam... (MT)





INFOGRAMES

Infogrames kupuje

Francuska izdavačka kuća Infogrames je ili potpuno poludela i rešila da potroši sve pare, ili im ide neverovatno dobro u poslednje vreme. (Hmm, sudeći po gomili igara koje Francuzi izbacuju i podkompanijama koje otvaraju širom sveta, biće da je ovo drugo.) Glasina glasi: Infogrames planira da uskoro kupi Eidos! Više o tome... kada se bude znalo nešto više. (MT)

Zakon jačeg

Ako niste znali, već duže vreme postoji mogućnost da igrate veliki broj PlayStation igara na Macintosh i PC računarima - pomoću emulatora. Dobro, dobro, to ste znali - ja mislim da je svako živi u Beogradu ko ima PC probao da nabavi emulator po imenu Bleem, i da potera na njemu Tekken 3 ili neki od predivnih RPG-ova kompanije Square koji NISU Final Fantasy, te stoga nikad neće ugledati svetlost dana na PC-u. Mnogima je uspelo, a mnogi su pali na polju slave. E sad, pored tog Bleema, u svetu postoji jedan mnogo popularniji emulator, po imenu Connectix Virtual Game Station, koji kod nas nije zaživeo iz prostog razloga - nije za džabe. (Dobro, jeste... al´ za onog ko zna kako). CVGS je doživeo toliku popularnost u SAD u svojoj prvoj verziji za Mac... da ih je Sony tužio, i pobedio. Kako to već biva u SAD, ni jedna parnica nije gotova dok svi učesnici ne pomru od starosti (ili dok zastupnici tj. advokati ne zarade za kuću na Bahamima), te je usledila žalba Connectixa na presudu... koja je uvažena! Zabrana prodaje je ukinuta, pa je Connectix početkom 2000 izbacio na tržište i PC varijantu CVGS-a. Sony je pošizeo i uložio žalbu na žalbu... (pa vi sad studirajte pravni fakultet, deco). I ova je uvažena (i sudije su advokati) te je za mart 2001. zakazano novo suđenje... U međuvremenu Connectix pravi ospice Sonyju tako što uz CVGS nudi i zvanične igre za PS! Ovo vam je, narode k'o Eli Mekbil ili Zakon u Los Anđelesu - zabavi nikad kraja. Izveštavaćemo vas i dalje o ishodu vesele parnice... (Biće toga još, ne brinite - za advokate uvek ima posla, a ako ga nema, sami ga naprave...kao što se vidi iz priloženog). (MT)

Veliki PS2 vas posmatra



Opet ECTS. Šta ćete, to vam je kao evropsko Prvenstvo u fudbalu... dok ono traje, čovek bi listajući novine pomislio da se ništa drugo ne dešava u svetu sporta. A i hteli bismo još malo da vam pokažemo šta sve ima u belom svetu... i da vas još malo iznerviramo što živite ovde.

Dakle, Sony je na ECTS 2000 održao jednu jako zanimljivu demonstraciju tehnologije i sposobnosti PlayStationa 2. Dr Richard Marks, šef odseka za istraživanje i razvoj, pokazao nam je kako PS2 može da VIDI igrača pomoću jeftine webkamere, a potom prebaci njegove pokrete u igru. Naravno, mogućnosti su (za sada) ograničene na predeterminisane predmete. Podaci (oblik i veličina) o tim predmetima (koje igrač drži u rukama) se već nalaze u konzoli, pa ih PS2 lako izoluje iz silnih pokreta koje hvata kamera, i prenosi na ekran (i u bliskoj budućnosti, u igru).

Ček, ček... Da nas vidi? PS2!? Da li nas mašine i računari već posmatraju? Da li su već razvile sopstvenu inteligenciju i sada nas merkaju dok ne odluče da li da nas zadrže kao korisne organske banke podataka, ili da nas jednostavno eliminišu sa lica zemlje, kao neodgovorne upropastitelje svega živog? Da li je vreme da se beži u brda ili na Tibet? U pomoć... (MT)

Šta je "vruće"



Na tom toliko pominjanom ECTS 2000 (prosto vas nerviramo zato što niste bili tamo) se osim sijaseta, silesije i mirijade prikazivanja novih igrica, konzola i dodataka dešavaju i druge zanimljivosti, U okviru ovogodišnjeg događaja izvršena je i anketa među nekih 2500 novinara (kolega) na temu "Šta će deca najviše tražiti od Deda Mraza ove zime". Mišljenja stručnjaka su:

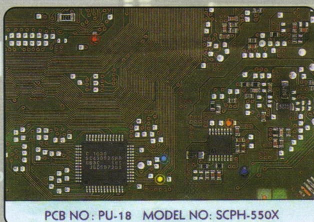
Po pitanju konzola, (bez nekih preteranih iznenađenja) 68% njih se kladi na PS2. Zbog raznoraznih glasina o PS2 i najnovijih vesti iz Sege (o kojima malo kasnije) ostalih 32% se odlučilo za Dreamcast ili za zgodni mali PS One. Što se igrica tiče, listom svi i dalje zdušno veruju u Pokemon - s obzirom da su za GameBoy najavljeni novi Silver i Gold Pokemon.

FIFA 2001 (za PS2) i Black&White (za Dreamcast) su takođe obezbedili sebi sigurno mesto na saonicama, a ne sumnja se da će losovi morati da povuku sa sobom i određenu količinu Metal Gear Solid 2 i Tekken Tag Tournament diskova. Iako je najvaljen Tomb Raider Chronicles, anketirani novinari ga se nisu setili... Hmm. Klasičan primer novinarske nekompetentnosti ili klasičan primer novinarske sposobnosti procene? Istina je negde tamo, na severnom polu. (MT)

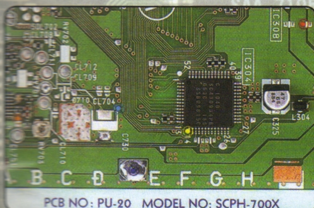


Čip - čip - ura!

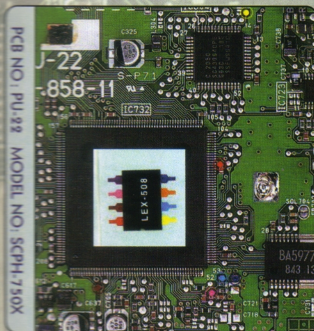
Čip - usvojena reč engleskog jezika, koja označava malo parče silicijumskog poluprovodnika, na kome se nalaze (specijalnim tehnološkim postupkom namešteni) tranzistori, diode, otpornici... Kad se sve to poveže na tom parčetu silicijuma, dobija se integrisano kolo, koje se pakuje u male plastične blokove raznih oblika i dimenzija, sa većim ili manjim brojem nožica - pinova. Kad to integrisano kolo ima puno tranzistora, a usput je i "pametno", ono se često naziva mikroprocesor ili mikrokontroler. Takvi mikrokontroleri se koriste u različite svrhe, a ovaj članak je nastao kao želja da se opiše funkcija "čipa" za čitanje diskova za japansko i američko tržište, na konzolama namenjenim evropskim igračima. Čip je u većini slučajevima neki od "Microchip"-ova kontrolera iz serije PIC 16c (F)xx ili u novije vreme PIC 12C5XX, koji su manji po dimenzijama, a isto tako "moćni" kao i njihova veća braća. Taj mikrokontroler je isprogramiran, tako da u momentu kad se laser obrati određenom sektoru na disku, ostatku elektronike, "saopšti" sekvencu koja je zapisana na evropskim diskovima. Istina je da u većini slučajeva, čip šalje informaciju zapisanu i na japanskim i na američkim diskovima, a Playstation prihvati onu koja je njemu bitna. Ovako je "čip" univerzalan i može se ugraditi na sve konzole, bez obzira na tržišno područje za koje je namenjen. Ta univerzalnost je ipak ograničena, tj. da uvek omogućava prikaz slike u boji. Ovo nije tačno. Postoji drugi čip, već ugrađen u Playstation novijeg datuma, koji je tako isprojektovan da prikazuje sliku za PAL ili NTSC televizijski sistem u zavisnosti od napona na određenoj nožici. Ukoliko je taj napon nula volti, onda taj čip "stvara" sliku u PAL režimu, bez obzira na tržišno područje diska sa kojeg se učitava igra. Ovu malo "isforsiranu" adaptaciju nije preporučljivo činiti, zbog mogućnosti da se ošteti neki drugi čip u Playstation-u. Ovih nekoliko fotografija su samo ilustracija gde se povezuju nožice čipa, koji je nazvan "nevidljivim", jer su proizvođači igara počeli programski da proveravaju prisustvo "originalih" čipova. Nemojte sami da pokušavte da ga povežete, ukoliko niste izuzetno vešti u radu sa lemilicom.



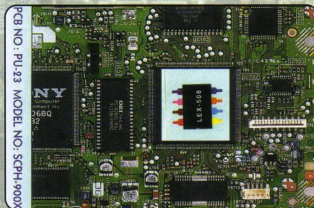
PCB NO: PU-18 MODEL NO: SCPH-550X



PCB NO: PU-20 MODEL NO: SCPH-700X



PCB NO: PU-22 MODEL NO: SCPH-750X



PCB NO: PU-23 MODEL NO: SCPH-900X

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost...

drži vodu...





ECTS

Jedanaesti po redu ECTS održan je u Londonu, prestonici evropske igračke industrije, u periodu od 3. do 5. septembra. Evo našeg viđenja te manifestacije.

Veličina, ekonomski i kulturni značaj svetske industrije elektronskih igara, krajem ovog milenijuma doživljava svoj vrhunac, posebno u Evropi. Još pre dve godine, evropsko tržište interaktivnog zabavnog softvera dostiglo je, a ubrzo i prestiglo vrednosti američkog i japanskog. Prema ovogodišnjim analizama, stari kontinent ostvaruje godišnji obrt od neverovatnih 5.5 milijardi dolara, što čini više od trećine globalne vrednosti ovog tržišta. Sve to ilustruje rastući značaj igračke industrije u ovom delu sveta.

Kako glad za igrama u Evropi raste, sve je izraženija težnja da se od ECTS-a, najvećeg evropskog sajma elektronske zabave, napravi "drugi E3". Jedanaesti po redu ECTS održan je u Londonu, prestonici evropske igračke industrije, u periodu od 3. do 5. septembra. Iako je po veličini daleko iza kalifornijske fešte (o kojoj smo pisali pre nekoliko brojeva), ovogodišnji sajam okupio je veći broj izlagača i posetilaca nego ikada ranije. Hale londonske "Olimpije" bile su čak i pretesne da ugoste predstavnike više od tri stotine kompanija, koje su predstavile preko hiljadu proizvoda, igara i hardvera. Najviše pažnje, kao i uvek, privukli su proizvođači konzola, u prvom redu Nintendo, Sony i Microsoft. Zatim, najave i prve verzije dugo očekivanih igara, a našlo se mesta i za Motorolu i druge kompanije, koje rade na integraciji Interneta i mobilne telefonije, putem tzv. WAP-a (Wireless Application Protocol). Sve u svemu, bilo je za svakog po nešto.

Evropska premijera PlayStationa 2 prošla je stidljivije nego što se očekivalo. Uoči početka sajma, Sony je od organizatora zatražio "intimniju" i manju lokaciju za prezentaciju svog čuda od konzole. Jer, kako navode odgovorni u japanskom gigantu, zbog vrlo uspešne medijske kampanje nisu osetili potrebu za megalomanskom priredbom (pričam ti priču, prim. aut.). S druge strane, predstavnici Nintenda su s mnogo više entuzijazma govorili o planovima kompanije u vezi s novim konzolama (Game Boy Advance i GameCube), kao i o sudbini Game Boya i N64. Predsednik evropskog ogranka Nintenda, Satoro Shinbata, najavio je još agresivniji nastup na ovo tržište, kao i mnoštvo novih ugovora s proizvođačima softvera, koji će obezbediti podršku za Game Boy Advance (32-bitno mini-čudo koje će zameniti vremešni Game Boy) i GameCube (Nintendov odgovor na PS2 i Dreamcast). Microsoft je priču o X-box-u i ovde držao u hipotetičkim okvirima, ne prikazavši prototip konzole. Doduše, sklopljeni su ugovori sa 18 razvojnih kuća, koje će obezbediti softversku podršku za Xbox (među njima se nalaze i velika imena, poput Digital Illusionsa, Lionheada i Rainbow Studiosa).

Što se igara tiče, veliki broj izlagača predstavio je demonstracione i finalne beta verzije novih igara, a najavljeno je i više stotina atraktivnih projekata, koji će se pojaviti u narednih nekoliko meseci. Najveću podršku dobili su, naravno, Sega Dreamcast, s nekoliko ekskluzivnih naslova i konverzija s PC-ja, i Sony PlayStation 2 (N64 i PSX polako, ali sigurno, odlaze u zasluženu penziju). Zbog ograničenog prostora ne možemo vam predstaviti sve programe koji su prikazani tokom trodnevne izložbe, pa ćemo se ograničiti na najvažnije.



Evo, ovako je to izgledalo ispred (sajam je za razliku od zgrade gde se održavao E3 stvarno omanja zgradica). Lepi čika je ovoga puta bio ispred kamere.





Na sajam se ulazilo samo sa ovakvim propusnicama. Karte za ulazak ne postoje u prodaji, a svima ispod 18 godina je zabranjen ulazak.

predstavljamo

Konami je privukao veliku pažnju posetilaca video demonstracijom drugog nastavka igre Metal Gear Solid, iako je trailer bio mnogo kraći od onog koji je prikazan na E3 sajmu. THQ je napravio sjajan potez otkupivši Volition, firmu koja je potpisala igre Red Faction i Summoner. Interesovanje je najviše privukao Red Faction, revolucionaran FPS za PC i PS2 (vidi najavu u ovom broju). Sierra je najavila Half-Life, megapopularni FPS s PC računara, i to isključivo za Dreamcast, a isto je učinio i Lionhead s igrom Black and White. Sony (Psygnosis) je otkrio više pojedinosti o projektima Wipeout Fusion (gde je PS, tu je Wipeout), C-12 (akciona igra za novi PSone) i Gran Turismo 2000.
Jedna od najbolje predstavljenih igara bila je Sean Dillon, firme Pixelogic, akciona avantura u kojoj se igrač nalazi u ulozi bivšeg pripadnika Irske Republikanske armije, koji radi za britansku vladu - nešto poput "cool" verzije James Bond-a. Nove akcione simulacije vožnje za PS 2 najavili su Kemco (Top Gear Daredevils), Codemasters (Insane) i Namco (Moto GP), dok Capcom za istu platformu radi evropske varijante igara Onimusha i Street Figher EX3. Ubi Soft će uskoro izbaciti PS 2 verziju igre Rayman 2: Revolution, dok tvorci Tomb Raidera rade na igri pod imenom Herdy Gerdy, od koje se očekuje da postavi nove standarde u izradi platformskih arkada.
Zbivanja na štandovima posvećenim PC računarima nisu bila toliko zanimljiva. Sve se svelo na najave i predstavljanje igara. Najzvučniji naslovi bili su Diablo II Expansion Pack, Tribes 2 i fenomenalni Anarchy Online. Dosta pažnje privukli su i B-17 Flying Fortress, ambiciozna simulacija čuvenog bombardera iz Drugog svetskog rata, Heroes Chronicles, još jedno izdanje "Heroja moći i magije" i Warcraft III (ne, još uvek nije određen datum izlaska na tržište). Što se hardvera tiče, malo šta interesantno se moglo videti. Najavljene su nove 3D kartice u KYRO tehnologiji, a za najbolji PC hardver proglašen je Voodoo 5 5500 kompanije 3Dfx. Dakle, što se PC-ja na ECTS tiče, moglo je i bolje.
Zbivanja na sajmu adekvatno su propraćena i na Internetu, na zvaničnoj lokaciji www.ects.com, dok je zvaničnu licencu otkupio Gamespot. Sledeći ECTS održaće se od 2. do 4. septembra 2001. godine, u potpuno novoj hali kompanije ExCel, čija površina iznosi preko 90 000 kvadratnih metara (1.5 puta više u odnosu na "Milenijum" dvoranu).





"Ti neući unutra. Unutra privatna prezentacija. Ti ući unutra, Hasan tebe seckati" - pošto smo hteli da se vratimo u komadu, i nije nas nešto zanimalo šta je unutra.



"A, vi ste iz BONUSA. Da, da, čula sam, čak i čitala. Odličan časopis. Veliki pozdrav svima" - reče tamnoputa lepotica i ode na depilaciju.



Iz kuće su na ulicu istrčale Ive, sve zadihane, zahuktale ko' pravi avioni ...



"God save the Queen", ili na srpskom: Izvinite, eee ... da li znate ... da li bi mogli, eee ... Ja se zovem ... oprostite, žurim.



"Ne okreći se.Čini mi se da nas onaj žuti još uvek prati ..."



Deco, volite li brzu vožnju?



Dark Cloud

Prva RPG igra za PlayStation 2 jedan je od naslova koji očekujemo s velikim nestrpljenjem. Glavni junak ove, u najmanju ruku čudne igre je mladi avanturista koji započinje potragu za poreklom svog ostrva, koje pliva u moru zlog kraljevstva. Tokom svoje potrage koje se odvija na nebu i na zemlji, on okuplja društvance koje će mu kasnije pomoći da se suprotstavi zlom vladaru. Igrač će imati mogućnost da kreira sopstveno ostrvo (na za toj predviđenoj mapi), izgradi selo sa svim objektima i kompletnom infrastrukturom (kao u simulacijama tipa SimCity). Samo jednim pritiskom na dugme, nacrtani svet će oživeti u punom 3D okruženju. Zvuči zanimljivo, ali vreme će pokazati da li se radi o istinski revolucionarnoj igri ili još jednoj demonstraciji grafičkih sposobnosti nove konzole. (GJ)







Grandia II

Rad na jednoj od najkompleksnijih FRP igara polako se privodi kraju. Glavni junak drugog nastavka Grandie igre je Ryudo, telohranitelj koji je unajmljen da čuva Elenu, pevačicu koja je neophodna za dovršenje obreda za uništavanje zlog Valmara. Pored Elene i Ryudoa, u igri se pojavljuje i vila Millennia (tetka Milenija, otkud ti?). Slično prvom delu, igrom dominira avanturistička komponenta, što ne čudi ako se uzme u obzir ogromno prostranstvo Grandie. Putovaćete fantastičnim svetom udaljenih šuma, dubokih pećina i ivicama dubokih klisura, a na putu ćete upoznati dvadesetak različitih likova koji će imati uticaja na vašu sudbinu. Grandia II će biti demonstracija lepote japanskog FRP-a, praznik za oči i igra za posvećene ljubitelje fantastike. Sačuvajte nokte do početka decembra... (GJ)





Polaris SnoCross

Jedna od igara koja je na proteklom E3 sajmu privukla pažnju N64 publike bila je Polaris SnoCross, simulacija trka motornih sanki, odavno najavljen proizvod kompanije Vatical. U suštini, radi se o simulaciji kros takmičenja koje se odvija u zimskim uslovima. I pored jednoličnog pejsaža, programeri obećavaju izuzetnu raznovrsnost staza i bogat izbor raznovrsnih režima igre. Pažljivo konstruisan kontrolni sistem omogućiće igraču potpunu kontrolu nad sankama i mogućnost izvođenje preciznih zaokreta, skokova i drugih atraktivnih manevara. Sve u svemu, biće ovo još jedna u nizu simulacija ekstremnih sportova, kojih na N64 zaista ima u izobilju. U prodaji se očekuje početkom oktobra. (GJ)





Red Faction

Revolucija u FPS igrama? Nemoguće, reći ćete, ne znajući da nam Volition sprema jedno takvo iznenađenje. Projekat Red Faction predstaviće novo rešenje u dizajnu enginea za pucačine iz prvog lica. Tzv. Geo-Mod sistem omogućiće arbitrarne geometrijske modifikacije u realnom vremenu (ne brinite, ni nama isprva nija bilo jasno značenje ove fraze). Jednostavno, engine će moći da simulira do sada najnapredniji fizički model oštećenja pozadinskih elemenata. Na primer, kada pogodite podlogu jednim projektilom, napravićete krater. Ispalite na isto mesto još nekoliko takvih hitaca i napravićete dobar zaklon za sklanjanje od neprijateljske vatre. Svi elementi pozadine su "poderivi" i mogu se modifikovati kao u realnom životu. Kapirate? Mogućnosti su neograničene, a nama se već znoje dlanovi u iščekivanju konačne verzije Red Factiona (...a k'a će, ne znamo). (GJ)

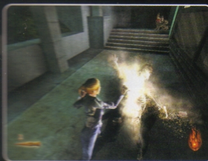




na vidiku



Buffy the Vampire Slayer



Nova akciono-avanturistička igra, čije će pojavljivanje ove jeseni obradovati sve ljubitelje Tomb Raidera, već duže vreme se "krčka" u studiju Fox Interactive-a. U glavnoj ulozi pojaviće se plavokosa Buffy Summers, vođa navijačica školske košarkaške ekipe preko dana, a noću nemilosrdni ubica vampira, koji obilato koristi svoje utrenirano telo i specijalne sposobnosti. Prema rečima producenata, ova igra će kombinovati akciju, borbu, humor, istraživanje i rešavanje zagonetki, sve u bogatom 3D okruženju. Scenario igre zasnivaće se na dobro poznatom filmu i TV serijalu koji ima milione obožavalaca. Razvojni tim obećava i verziju za PS 2, ali o njoj za sada nema konkretnijih informacija. (GJ)



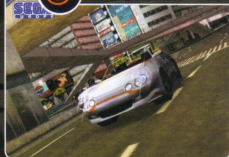
Metropolis Street Racer

Evropski ogranak Sege za sredinu oktobra planira objavljivanje Metropolis Street Racera, igre kojoj se predviđa izuzetno svetla budućnost. Princip igranja neće se zasnivati samo na vožnji od tačke A do tačke B za što kraće vreme. Novi "KUDOS" sistem će igraču periodično dodeljivati ocene od jedan do pet, u zavisnosti od kvaliteta vožnje, tj. stabilnosti vozila, odabranoj putanji, proklizavanju i drugim parametrima vožnje - ne radi se samo o tome koliko brzo, već i kako brzo vozite. Jednostavno, biće ovo igra za vozače s istančanom tehnikom koji znaju kako da upotrebe ručnu kočnicu, iskoriste proklizavanje, prođu kroz iglene uši i primene još koji vozački trik koje će se posebno bodovati. Tehničke karakteristike? Kada su Segine trkačke simulacije u pitanju, ne treba ih dovoditi u pitanje, to je sigurno. (GJ)









Dinosaur'us



Novi akcioni FRP za GameBoy potpisaće Electronic Arts, kalifornijski gigant koji u budućnosti planira masovniju proizvodnju igara za "male" konzole. Dinosaur'us neće biti zasnovan ni na jednom poznatom FRP sistemu, već će doneti potpuno novu postavku likova i zanimljivu priču postavljenu u karakterističan univerzum - praistoriju. Igrač će pruzeti ulogu jednog od šest dobroćudnih dinosaurusa, kratko nakon što se izlegu. Potom treba da istraži veliko prostranstvo i tokom interakcije s drugim likovima izgradi svoj profil, stekne snagu i specijalne sposobnosti koje će koristiti u borbi sa silama zla. Borbeni model biće preuzet iz Pokemona (potezni sistem, karakterističan za japanski RPG). Na grafiku će biti obraćena posebna pažnja, pa će likovi dinosaurusa zauzimati bezmalo trećinu visine ekrana, a implementiraće se i opcija za povezivanje dve konzole putem link kabla. Igru očekujemo tokom novembra ove godine. (GJ)



Gunman



Sierra i Valve, "dvojac" koji je konstruisao Half-Life, sprema novi projekat pod imenom Gunman (u pauzi rada na Team Fortressu 2). Radi se o FPS igri zasnovanoj na HL engineu koja će obuhvatati četiri potpuno različita sveta, gde svaki ima karakterističan ambijent i protivnike. Protivnici će biti u obliku aliena, mutiranih humanoida i Xeona (teško ih je opisati, to treba videti). Najveću novinu u odnosu na konkurentske naslove predstavljaće programabilna oružja kojima ćete moći da dodelite funkciju koju želite (neće biti klasične podele na primarnu i sekundarnu paljbu). U režimu za jednog igrača biće četrdesetak sati nafilovanih dobrom, starom akcijom, dok će u mrežnom režimu megdan moći da podeli do 32 igrača. Gunman očekujemo do kraja godine. (GJ)







Championship Surfing



Popularnost ekstremnih sportova na vodi ne jenjava ni van letnje sezone, barem kada su u pitanju igre za PlayStation. Nova simulacija surfinga dolazi iz Mattela i, prema podacima kojima raspolažemo, puno obećava. Kao stručni konsultant angažovan je Mark Richards, veteran i višestruki šampion u ovom sportu koji svojim savetima pomaže uobličavanje enginea. Igrač će svog surfera posmatrati iz pomalo neobičnog ugla - u niskoj izometrijskoj perspektivi (kao da stoji na spasilačkoj kuli na obali). Princip igranja će se svesti na čekanje pravog talasa, uzjahivanje istog i izvođenje serije raznovrsnih akrobacija. Grafički engine će koristiti tzv. spline-based sistem za generisanje talasa, tako da u jednoj igre neće postojati dva talasa istih karakteristika. Programeri garantuju neverovatan osećaj tokom igre - kažu da ćete se osećati kao da se nalazite na pravim talasima. Živi bili pa videli (novembra ove godine). (GJ)



Aidyn Chronicles: The First Mage

Mnogo godina je prošlo od kako je Quest 64 bio jedina pristojna FRP igra za N64. Od tada do danas, ljubitelji fantazijskog žanra mogli su da uživaju u brojnim, izuzetno kvalitetnih naslovima koji su se pomalo udaljili od originalnog RPG koncepta. Aidyn Chronicles: The First Mage u žižu će ponovo staviti klasičan sistem kreiranja likova i rešavanje zagonetki kakvo je imao Quest 64. U igri će biti čak deset likova, s mogućnošću istovremenog vođenja do četiri lika. Priča će biti intrigantna i nelinearna, puna neočekivanih obrta. Borbeni sistem će kombinovati real-time i potezni sistem bitke, a sve to će se odvijati na prostranim lokacijama. Posebna pažnja posvećena je grafičkom uobličavanju sveta i likova, pa se očekuje da će Aidyn Chronicles biti jedna od vizuelno najlepših fantazijskih igara uopšte. THQ igru najavljuje za oktobar. (GJ)





Kessen II



Originalni Kessen bila je jedna od najboljih strategija japanske firme Koei i prva igra zasnovana na istorijskim činjenicama koja je postigla veliki uspeh na konzolama. Nastavak će se koncepcijski držati originala, s tim da će biti ubačene nove taktičke kombinacije i raskošni video inserti na koje će se, prema procenama, utrošiti blizu 700 miliona jena (preko šest miliona dolara). U drugom Kessenu biće obrađeni događaji iz trećeg veka naše ere koji su se zbili u zaraćenim kineskim provincijama (stariji igrači će se setiti serijala Romance of the Three Kingdoms, koji se odigrava na istom terenu). Inovacije obuhvataju nove taktike i tipove terena, kao i trostruko prostranija bojna polja. Na ekranu će se istovremeno naći i do 500 vojnika (pet puta više nego u originalnom Kessenu). Nema sumnje, biće ovo poslastica za sve ljubitelje istorijskih strategija. (GJ)





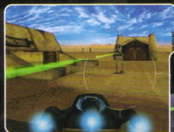


Star Wars: Demolition





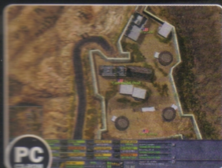
Ako ste mislili da su trke Podova jedina zabavna stvar u prvoj epizodi Ratova zvezda, prevarili ste se. Prema scenariju igre Star Wars: Demolition, podrace trke su zabranjene, a umesto njih uvedena su Demolition takmičenja u kojima se teško naoružana i oklopljena vozila suočavaju u arenama i bore do poslednje kapi ulja. Miriše li vam ovo na Twisted Metal i Vigilante 8? U pravu ste, biće ovo još jedna atraktivna borbena simulacija vožnje koja će, prema najavama dopuniti i proširiti koncept koji su postavile ranije igre ovog tipa. Očekuje se desetak moćnih vozila, isto toliko autentičnih likova, više vrsta razornog oružja i desetak arena specifične konstrukcije. Čini se da će Star Wars licenca u ovom slučaju uroditi plodom. No, strpimo se do početka novembra. (GJ)







Close Combat: Invasion Normandy



Jedna od najvećih kampanja Drugog svetskog rata biće uskoro predstavljena u obliku igre zasnovane na engineu najpopularnije ratne strategije za PC. Srž enginea, mehanika i grafički dizajn nove igre neće se mnogo razlikovati od CCIV: Battle of the Bulge. S druge strane, biće koncept Force Pool menadžmenta biće potpuno redizajniran, a pored vazdušnih napada i baražne vatre, moći ćete da pozovete navalne bombardere koji će vam malo "pročistiti" teren. Dalje, igrač će imati pun pristup inžinjerskim jedinicama (koristiće se za čišćenje minskih polja i druge "prljave" poslove), a i mapa će biti sasvim drugačija. Invasion Normandy će doneti još nekoliko novina, ali o njima više tokom jeseni. (GJ)



Alone in the Dark: The New Nightmare

Novi nastavak najpoznatijeg serijala survival horror žanra (podvrsta arkadnih avantura), pojaviće se i u verziji za Dreamcast, zvanično je potvrđeno u Infogramesu. Kao i do sada, majstori horora će se potruditi da nam spuste srce u pete, ovoga puta uz pomoć novog sistema senčenja i specijalnih svetlosnih efekata. Svaka od 1.200 scena će imati više skrivenih lokacija iz kojih će iskakati raznorazne kreštave karakondžule i odrpane krvopije (srećom, nisu svi zombiji). Igra će se uglavnom zasnivati na istraživanju nepoznatih i mračnih lokacija na kojima će često vaša baterijska lampa biti jedino što stoji između života i smrti (kada budu obasjani, neki neprijatelji će se dati u bekstvo, dok će drugi pojuriti da vas skrate za glavu). Zvuči jezivo, nema šta. Igra izlazi u novembru. (GJ)

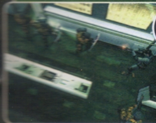






Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty





Početkom septembra, na ECTS sajmu Konami je predstavio trailer novog Metal Geara, koga engleski novinari unapred proglašavaju "novom najboljom igrom za PlayStation 2" (mi ćemo po tom pitanju, za sada, ostati rezervisani). Zaplet se ponovo vrti oko Metal Geara, čiji su nacrti, naravno, dospeli u pogrešne ruke. I tako, svet je opet u opasnosti, a sudbinu čovečanstva u svoje ruke uzima neustrašivi Solid Snake...sve u svemu - aj'mo Jovo na novo. MGS2 će imati par sati video materijala visoke rezolucije, grafiku iz snova, filmsku kameru, muziku simfonijskog orkestra, potpuno realističnu animaciju itd. Što se igrivosti tiče, više pažnje biće posvećeno taktičkoj komponenti (uvode se strelice za uspavljivanje protivnika) i preciznom nišanjenju. Jel' vam pošla voda na usta? (GJ)



Batman Beyond: Return of the Joker





Nov razvojni tim Ubi Softa po imenu Kemco za kraj oktobra planira izdavanje nove igre s Betmenom u glavnoj ulozi. Igra će se zasnivati na video filmu koji se s uspehom prikazuje u Americi, a predstavljaće 3D borilačku platformu nove generacije, po svemu nalik na Fighting Force 2 (nadamo se, u mnogo boljem izdanju). U borbi s nestašnim Jokerom koristićemo mnoga nova oružja, između ostalih i Bat-Bo štapove i specijalne nunčake (postaje li to Batman nova nindža kornjača?). Igra će se odvijati u zatvorenom prostoru, skučenim hodnicima i lavirintima. Otprilike u isto vreme kad i igra, pojavi će se i istoimeni film u produkciji Warner Brothers studija. (GJ)





Marko Lakić



Parasite Eve II

Ako budete imali "sreće" i slomite nogu, ova igra će biti prava stvar koja će vas prikovati za krevet (ako ne gips, onda fiksni zavoj). Hvala Bogu, konačno nam je stigla jedna RPG survival horor igra u real time-u. Verovali ili ne, igra je zasnovana na najprodavanijem romanu (žanr naučne fantastike), čiji je autor Hideaki Sena (lepo ime, zar ne?). Tema romana je sledeća. Mikroorganizam koji živi zajedno sa ljudskim ćelijama, uspeo je zahvaljujući simbiozi da opstane stotinama, pa čak i milionima godina. Mitohondrija ima sopstveni genetički kod i sposobnost da se meša i razmnožava. Trenuci u kojima mitohondrija preuzima ljudski organizam, ostaće vam duboko u sećanju. Ali šta se dešava ako ovaj organizam ima svoje sopstvene namere i čeka na sudnji dan, da preuzme trku nad čovečanstvom? Saznaćete uskoro...

Nakon inovacija u svetu igara, koje je doneo Parasite Eve I, u smislu mešavine survival horora i RPG igre, nastavak donosi sve ovo, ali izvedeno u sadašnjem vremenu.

Posle prvog dela, koji nije izazvao onoliku pažnju koliku je trebao, prvenstveno zbog razočarenja u dužini igre, uprkos veoma interesantnom zapletu. Drugi deo nam, osim velikih pomaka u grafici i načinu izvođenja, donosi sate, dane i nedelje besomučnog i neprekidnog "sedenja na iglama", sa zapletom zbog koga ćete biti konstantno na oprezu.

Radnja se odvija tri godine posle velikog obračuna sa Eve u New Yorku i Aya je sada agent FBI- evog specijalnog odeljenja M. I. S. T. (Mitochondria Investigation and Supression Team) ili ti DB zatvara krug.

Igra počinje u gradu Anđela posle razvitka veštačkog virusa Neo-Mitochondrion-a, koji utiče na ljude. Kroz zaplet otkrivate da je u toku zavera neslućenih razmera. Ova igra ide mnogo dublje od mesta gde se prvi deo zaustavio. Pored određenog broja mozgalica (umnog nadmudrivanja) postoji i brojna armija zastrašujućih kreatura, uglavnom ljudskih mutacija, koje treba da zbrišete sa lica zemlje ili ćete biti zbrisani i vi i vaš partner. Svakako, on vam može dobro doći u nekim kriznim situacija. Pojavljuje se ni otkuda i ne ide nikud, a odaziva se na ime Kajl.



Opcija za oružje je poboljšana. Iako je neznatno smanjen izbor oružja i oklopa (podvlačim neznatno), ima pregršt dodataka i priključnih, tj. priručnih elemenata (ili ti attachments). Aya će se čak i pošaliti dok ih bude pribavljala od preminulih. Inovacija je, takođe, nova PE (Parasite Energy), koju možete da koristite za umni ili fizički napredak, zavisno od toga kako raspoređujete svoje Experience Points EXP, koje stičete posle svake borbe koju "sandžamu" eliminišete. Naš vrli FBI agent u ovom delu može zaista i da potrči i to ne bilo kako, već pravim gracioznim kasom.



Ne možemo, a da ne prokomentarišemo izgled naše junakinje. Iako manje otkrivena od čuvene Lare Kroft, može se primetiti da je dobro opremljena, pogotovo u prednjem trapu. Čini nam se da joj je pozadina malo šira i krupnija, ali ko voli nek' izvoli. Međutim, u slučaju da dođe

➡

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	4.0	5.0

88%

UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



do borbe "prsa u prsa" (imalo bi tu dosta da se bije), ne verujem da bi se neka karakondžula požalila. Elem, da se vratimo igri. Što se tiče kretanja, ono je sličnije Silent Hill-u i Resident Evil seriji. Samo jedan savet, šta raditi kada su abnormalno veliki i još abnormalnije skočniji: daj se u galop. U trenutku kada vam energija padne na nulu, izgledaće kao da je Aya iznenada poklekla i da pada u nesvest, ali kada jednom poklekne gotova je. Zato dosta telefonirajte.





Naravno, ispustili bi jedan veliki segment igre kada ne bi napomenuli izvrsnu prerenderovanu pozadinu, sa svetlosnim efektima koji doprinose zastrašujuće realan izgled.

Zavisno od izbora koji pravite u ključnim momentima igre, čekaće vas tri različita završetka. Takođe postoje i tri različita nivoa težine:

1. Replay Mode
2. Bounty Mode (više živuljki)
3. Supportless Mode (u pomoć vam neće priteći niko i bićete sasvim sami na svetu, bez pomoći proćelavog pozitivca i vašeg dugogodišnjeg kolege, Kajla)
4. Deadly Mode (krupne živuljke ili ti Bossovi će biti posvuda).

Možda će vam u početku biti teško da se prilagodite ovom načinu izvođenja igre (unećete se previše u rešetanje strašila, potpuno smetnuvši sa uma čarolije i magije koje su vam na raspolaganju), ali verujem da ova igra preti da postane kao vazduh za sve ljubitelje RPG igara, a mislim da to garantuje i ime firme koja je proizvođač ovog serijala (u najavi). Vi pogodite o kome se radi bez pogleda na zaleđe strane, a ja ću vam samo reći da su oni takođe "krivi" za najbolju RPG igru ikad napravljenu za PSX (a i šire), čitaj: Final Fantasy serijal, a pogotovo sedam.

I dobro, šta reći loše o ovoj igri. U principu i nema značajnih nedostataka, ali postoji nekoliko manje značajnih, koji neće znatno uticati na igrivost, ali umeju da iznerviraju. Recimo, za one koji vole više da pucaju, ova igra će biti pravo razočarenje, jer će



Mihailo (Sm)ešić kaže:

Squaresoft. Opet taj Squaresoft. Dosta više s tim neljudski dobrim igricama, ljudi! Imamo mi i život van Sony PlayStationa, bre! Prvi deo Parasite Eve je zaista nezasluženo prošao neprimećen u široj igračkoj javnosti kod nas (ali ne i onima koji znaju znanje, hehe), iako se radilo o igri koja je pričom, kvalitetom grafike i atmosferom bila čudo neviđeno za tu godinu. Tada je Square ušao u istoriju RPG igara sa Final Fantasy 7, a u istoriju survival horrora s Parasite Eve. Nastavak nam donosi primetna poboljšanja u svakom pogledu. Iako nisu promenili svoju čuvenu koncepciju "2D rendane pozadine na kojima se kreću 3D likovi", u PE2 ona dostiže maksimum mogućnosti PlayStationa - dinamično osvetljenje, senke, sto čuda. Iako nisam stigao dalje od prvih sat vremena, atmosfera i priča (najbitnije za ovaj žanr), kao i igrivost (najbitnija za sve žanrove) su mi delovali za čistu desetku. A još od Silent Hill-a mi se nije desilo da se stvarno, zaista ŠTRECNEM zbog neke igre. I pri tom zabrinem za svoje, a i za mentalno zdravlje tvoraca ovako dobrog naslova.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

2 DISKA

Ime: Parasite Eve II
Izdavač: Square
Sistem: NTSC
Žanr: RPG Horor



svaki metak morati da završi u protivniku i samo u protivniku, dok je među živima, i označen metom (■). "Grupna fotografija" na početku i Battle results ekran na kraju svakog okršaja, mogu da budu vrlo iritantni za nestrpljive krvopije u službi čovečanstva. Možda se i ovo može smatrati malim nedostatkom, a to je da titl nije propraćen zvučnim efektima kao kod starog dobrog Metal Gear Solid-a, proizvod Konamija (moje omiljene firme, naravno zbog istog).

Igra će u svakom slučaju zadovoljiti (ako ne i oduševiti) veliki broj ljubitelja, kako RPG tako i real time survival horor igara.

Garantujem vam da će vas noga (sa početka teksta) sigurno proći, dok ne budete prešli igru uzduž i popreko. Iz kreveta ćete preći u fotelju, iz fotelje na pod, da bi ponovo završili u bolnici na intenzivnoj nezi.

Šta još da kažem, osim da je ovo jedan odličan naslov, zbog koga se nećete pokajati ako ga budete zaigrali.■



Ur(l)oš Tomić kaže:

Kakva predstava, kakva predstava!!! Krv i smrt na sve strane, gomila lešina koje se kreću tamo-amo u nameri da pojedu, obezglave i totalno dežavuišu pripadnike ljudske rase, mlade devojke, decu na ulici itd, itd. Što se samog žanra tiče, odličan spoj i veoma dobra realizacija istog, priča valjana, grafika veoma dobra. Ne preostaje vam ništa drugo nego da zalomite nogu (ili da zamolite autora teksta da vam to učini iz pukog zadovoljstva. Inače, mi ga iz milošte zovemo Mališa, ali neka vas to uopšte ne zavara, jer je u realnom životu veoma veliki).











Miloš Marković

TERRACON



Dugo nisam igrao platforme. Izgleda da više niko ne voli stare dobre platforme. Ali iz SCEE (tačnije programerskog dela) stiže jedna vrlo zanimljiva. Toliko sam želeo da igram bilo kakvu platformu da sam postao očajan (igrao sam verovali ili ne Dave-a), i baš kada sam ga prešao po ko zna koji put, pojavi se jedna nova igra ovog žanra.



Teracon je igra koja ima zaista dobru priču, i kao takva može da parira mnogim avanturama i RPG-ovima. E, sada da vas ne zamaram detaljima, ukratko ću vam opisati šta se događa u igri. Vi ste u ulozi malog vanzemaljca, koji dane provodi u lokalnom svemirskom Sony klubu! Verovali ili ne, Zog je jedinstvena vrsta koja ima brojne moći, ali pošto je naš junak vrlo mlad on mora te moći da uči kroz igru. Jednog dana on prima poruku od svog polubrata, munjevitom brzinom uskače u svoj svemirski brod i odlazi kod njega. Tamo saznaje šokantnu vest. Naime, Doc je stvorio biće koje bi trebalo da im pomogne u radu. A šta oni rade, saznajte sami! Međutim, greškom u matematičkoj jednačini, to biće je postalo10 puta pametnije i po svojoj naravi zlodušnije. Doc gine, i sada mlađani Zog mora da obiđe pola univerzuma, kako bi uništio novonastalog neprijatelja.

Da biste počeli da igrate, morate najpre završiti mali tutorijal, koji sadrži 10 zadataka. Kada to obavite moći ćete da počnete sa pravom igrom. Igra je podeljena na segmente. To su u stvari celine, koje vas vode na drugu planetu. Neću spomenuti koliko planeta ima, otkrijte to sami. Svaki nivo ima određeni broj zadataka, koje morate da izvršite, a uspešnost u toku nivoa mogu pospešiti sec-







reti (tajne) koje morate pronaći da biste dobili nove sposobnosti. Kada smo već kod sposobnosti, osnovna karakteristika Zog-a je ta da on može da generiše predmete i da koristi energiju okoline. Sve ostale su samo podvrsta navedenih sposobnosti. Neki nivoi zahtevaju unapred sastavljenu taktiku, dok su neki previše kratki. Sam izgled lika podseća na legendarnog Vectormana, samo sa mnogo više detalja. Na levoj ruci mu stoji omiljeno oružje top, koji koristi energiju i koji može da radi sve što je gore navedeno. Kretanje lika je odrađeno trapavo (lik smešno trči), ali kontrole su sasvim solidne. Animacija lika dolikuje jednom Scee-u na vrhunskom nivou, ali kvalitet animacija je nešto lošiji. Grafika je odlična, veliki broj detalja, kao i odlične teksture. Pozadina je



nešto mutnija, ali to je opravdano kvalitetom grafike i animacijom lika. Muzika je odlična, ma najbolja; maksimalno opušta i samim tim doprinosi boljoj atmosferi igre. Ja predlažem da neko vreme samo slušate muziku i opustite se od napornog dana u školi, pomaže 100%. Zadaci izgledaju lako, ali verujte nije tako. Oko nekih ćete se mučiti toliko da nećete ni primetiti koliko dugo igrate. Postoje zadaci koji od vas traže smirenost i opuštenost, jer je dovoljan samo jedan pogrešan korak i simpatičan naslov će izaći preko celog ekrane; nadam se da znate koji je to naslov.

Sve u svemu Teracon je odlična platforma, koja ima odlično izvođenje i zaplet. Mali je broj grešaka, doduše, znaju da smetaju. Ali samo zato što je ovo platforma, progledaću kroz prste. Vidimo se opet na ovim stranama koje su posvećene platformama za... ma dok ne stigne "Duško Dugouško 2"; do tada slušajte i igrajte Teracon.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Terracon
Izdavač: Sony Comp. Ent.
Sistem: PAL
Žanr: Svemirska platforma



BUILDER'S BLOCK

Satori Jo

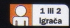


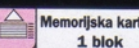


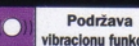
I posle toliko vremena i posle toliko puzzle igara, firma Taito još uvek uspeva da smisli, ne samo nešto novo, već i nešto zanimljivo za igre ovog tipa. Za razliku od njihovog popularnog Bust-a-Move serijala, gde su se tri ili više loptica potirale, ovde blokovi iste boje (najmanje četiri) stvaraju građevinu. Izometrijski pogled na površinu za igru i četvrtasti blokovi koje šaljete od dna ekrana na gore, uslovljavaju da se građevine stvaraju samo na četvrtastim osnovama tipa 2x2, 3x3, itd (shvatate već). Moguće je menjati i boju blokova ili zgrade (ili oboje), što u zavisnosti od veličine skupa ostavlja specijalne blokove (što veća skupina konstrukcija bolji je specijalni blok). Da oteža stvari, na svaki broj poteza skup blokova i konstrukcija će se približiti dnu ekrana, a kada dostignu dno tu je i kraj igre. Iako na papiru izgleda komplikovano, svaki od različitih modova ima lagan i vrlo razumljiv tutorijal, koji vas uči osnovama igre. Dotičnih modova ima tri - arkadni, gde se borite protiv likova, napredujući od jednog do drugog, gde je cilj uništiti što veće konstrukcije, koje onda šalju blokove u zonu vašeg protivnika; battle mod koji je sličan arkadnom, ali za dva igrača; i najzanimljiviji puzzle, gde je cilj izgraditi blokove koji se na nivou već nalaze. Cilj je kroz petnaest različitih nivoa izgraditi grad, a ovih gradova ima dvanaest, a svaki sa po petnaest nivoa sa specifičnom cakom za svaki nivo. Ovaj mod nudi dugotrajnu zabavu za jednog igrača, kao i mnogo razmišljanja i probanja.

Generalno, ono što Builders Block nudi su dve igre na istoj osnovi - jedna gde je cilj graditi (puzzle) i druga gde se ohrabruje rušenje (arkadni i battle). Jeste da je ideja u osnovi ispaljivati obojene blokove odozdo na gore, što je viđeno već mnogo puta, ali ova igra unosi dovoljno promena, što je čini zanimljivom i onima sa dugim iskustvom u ovakvim igrama. Ljubitelji puzzle igara će specijalno uživati u pokušaju da izgrade što veće građevine.



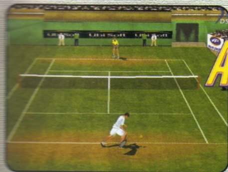






Ime: Builder's Block
Izdavač: Taito
Sistem: NTSC
Žanr: Logička





All Star Tennis 2000

Miroslav Đorđević



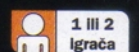
All Star tennis '99 za većinu okorelih igrača (pa i autora ovog teksta) predstavlja najbolje izdanje belog sporta na Play Station-u. Zbog toga, uopšte nije čudno što je po dolasku milenijumskog izdanja ove igre, u redakciji nastao opasan grabež za dotičnu.

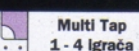
Ljudi koji su radili na All Star tennis 2000 očigledno ne znaju, da neki nastavak igre treba da bude BOLJI od svog prethodnika, a ne lošiji i slabiji. Eto šta se dešava kada Smart dog (tvorac AST '99) i Ubi Soft (izdavač) prodaju igricu tamo nekom Aqua Pacific-u, koji je potpuno prekopirao AST '99, tu i tamo ubacio par nekih izmena, nalepio drugu etiketu i stvorio All Star tennis 2000, kobajagi nastavak. Iako sam se veoma trudio, nisam uspeo da pronađem više od dva poboljšanja u odnosu na AST '99, dok "pogoršanja" ima u izobilju. Od opcija, preko zvuka do grafike. Sada je prisutan samo jedan mod igranja: Smash tennis, dok su arkadni tenis i bomb tenis izbačeni. Više nema ni dubl opcije u kojoj vi zajedno sa kompjuterom igrate protiv kompjutera. Preko svega toga bi možda čak i mogli da pređemo, da Aqua Pacific nije zabrljao i što se grafike tiče. Publika na stadionu, kao i sami stadioni, izgledaju lošije nego u AST '99. Iskakanja tekstura su relativno česta, što važi i za pojavljivanje raznih bagova, kako grafičkih tako i zvučnih. Odmah će vam se učiniti i da je zvuk malo lošiji u odnosu na AST '99, iako je teško generalno reći zašto.

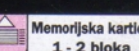
Utisak da ste na stadionu ovde je znatno slabiji.

All Star tennis 2000 je u stvari čist klon svog prethodnika sa par izmena, kojih bolje i da nema. Lično, očekivao sam mnogo više, a što se tiče preporuke ona je sledeća: Ukoliko vam se igra dobra simulacija tenisa, lepo zaobiđite All Star tennis 2000 i nabavite sebi All Star tennis '99, koji je još uvek neprevaziđena igra tog žanra na Play Station-u.









Ime: All Star Tennis
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Tenis





Mihailo Tešić



Kada je sve ovo započelo?
Kada su se zupci sudbine zavrteli?
Možda je nemoguće odgovoriti sada,
Duboko unutar toka vremena...

Ali sasvim sigurno, tada
Voleli smo mnoge, mrzeli mnogo,
Vređali smo i bivali povređeni.

No, čak i onda, trčasmo poput vetra,
Dok je naš smeh odjekivao
Pod olujnim nebesima...

Kada igra počne ovako, možete se prilično osloniti na vaše šesto čulo (ono što su naučnici nazvali kulo-trulo-čulo, odnosno čulo koje vam govori kada je nešto kul, a kada trulo) koje, dok teče intro za Chrono Cross-a uveliko vrišti, pišti i svetluca, upozoravajući: "Neverovatno kul i dobro!! Opasnost od pregrevanja mozga i traćenja ostatka života nad predmetom koji izaziva ovoliku kuloću!!!!" Verujte mu. U pravu je. Chrono Cross je redak dragulj, bez obzira što dolazi iz vrhunske juvelirnice, kakva je kompanija Squaresoft.

Skromni literarno-prevodilački trud s početka teksta su, u stvari, stihovi kojima započinje uvodna animacija igre Chrono Cross. Od ovih prvih reči, od prve note introa, od prve scene u kojoj se starostavni tom lagano otvara ispisujući priču o toku sudbine sveta, ova igra obećava izuzetnost u svakom pogledu. I što je možda najbitnije, Chrono Cross obećava čaroliju, koju su mnogi osetili poslednji put kao klinci. Čaroliju i bajku tako lepo ispletenu i ispričanu, da vas bez pardona odmah uvlači u svoj fantastični svet. Ja sam od prvog trenutka bio "primljen".

O kompaniji Square više ništa ne treba pisati, ja mislim. Dotična kompanija je odgovorna za 4 od 5 najpopularnijih RPG igrica na PlayStation-u (a bogami, i uopšte na konzolama) u poslednje četiri godine.

Žanr kojem pripada Chrono Cross je, dakle, RPG. I to onaj klasični japanski - manga, sve popularniji na zapadu (i kod nas). Chrono Cross se u Japanu već uveliko dokazao - jedna je od one četiri najpopularnije RPG igrice ikada igrane na konzolama. A blizu je i njegov stariji brat - igra Chrono Trigger.

Da, da, dečice, CC je nastavak. Ne direktan nastavak, tj. ne morate igrati Chrono Trigger da biste skapirali šta se dešava u CC, ništa više nego što biste morali da gledate prvi Mission: Impossible, da biste skapirali o čemu se radi u drugom. No, ako ste upoznati s događajima iz prvog dela, to će vam dodatno obogatiti priču Chrono Crossa - prepoznavanje čini da se u tom svetu osetite još više kao kod kuće. No, tužna činjenica je da je originalni Chrono Trigger bio najbolja igra 1995... za Super Nintendo, koji u našim krajevima nije bio baš česta pojava. (Da, Uroše, znam da si ga ti imao... A gde ti je Chrono Trigger? Nisi tad čuo za njega? Eeee...)



Satara Jo(vić) kaže:

Iako je očigledna komercijalnost RPG žanra donela mnoštvo igara ovog tipa, pa čak i dosta kvalitetnih naslova, Square su za sada jedina firma koja uspeva da održi izuzetno visok nivo kvaliteta svih delova igre, koji čine nezaboravno RPG iskustvo. Chrono Trigger je poslednji i najveći RPG sa Super Nintenda, i ova igra kao njen nastavak, ni malo ne umanjuje visoke produkcione vrednosti. Kako u odnosu na prethodni deo, tako i u odnosu na nedavne RPG igre ove softverske kuće. Sa raznovrsnijim i zanimljivijim likovima od FF serijala, novim sistemom borbi, mnoštvom različitih završetaka, kao i predivnom grafikom i zvukom, Chrono Cross je prava poslastica za RPG gurmane.



Mnogi bi rekli da je za svaki RPG najbitnija priča, odnosno sve ono što se već ustaljeno smatra pod pojmom "priča": zaplet, dijalozi, a kroz njih i ceo "filing" sveta i ličnosti likova koje vodite. Ja se s time slažem. Japanci su uspeli da, kroz taj specifičan način na koji vas uvode (u sred radnje, pa vi polako sami provaljujte o čemu se radi) i kasnije priču razvijaju, dočaraju sve one elemente "pravih" RPG igara, koje na računaru ne možemo imati. Da, da, priča jeste najbitnija. Zbog toga neću reći ni reči o njoj. I toga ću se držati u svim mojim opisima RPG igara ... nisam vam ja potreban da vam ispričam prvih sat vremena igre - odi-

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Chronocross
Izdavač: Square
Sistem: NTSC
Žanr: FRP/RPG


PlayStation



graćete to i sami.
Najbitnija stvar u vezi s pričom Chrono Crossa je to što ima ogroman "replay value", čime se čak ni takve "igretine" kao što su FF7 i FF8 ne mogu pohvaliti. " Replay value" bi bukvalno značilo - koliko je vredno neku igru odigrati još jednom, pošto je završite. FF7 na primer, po meni najbolja RPG igra ikada napravljena, ima tu lošu tačku. Kada uzmete ponovo da je igrate, sve vezano za priču će se odvijati potpuno isto, tj. ne postoji drugi način. U CC to nije slučaj. Za početak, tokom prvog igranja NE možete NIKAKO sakupiti sva 43 lika u igri. Jednostavno, izbori koje pravite vam omogućavaju neke stvari, a onemogućavaju neke druge. Tolika količina likova znači da ćete ih verovatno često menjati u igri, ali ne brinite - iz menija uvek možete da pristupite svim likovima koje ste do sada sreli, iako nisu trenutno u družini, i da im "uzmete" predmete i magije. I za mnoge probleme na koje ćete naleteti, postoji više rešenja, a naravno, igru možete završiti na nekoliko načina. U celoj priči postoji i opcija New Game+, koja se "otvara" kada završite igru prvi put. Možete je ponovo započeti, ali sa starim likovima i njihovim umećima... Pa izvolite, probajte da "popunite rupe"!
Sama igrivost, odnosno "gameplay", je vrhunski - ne pati od preterane kompleksnosti, tipične za japanske RPG-ove u poslednje vreme. U CC likovi imaju standardne osobine - Hit Points, snaga (+jačina oružja=šteta koju nanosite protivniku udarcem), magična snaga (od koje zavisi šteta koju nanosite magijom), otpornost na fizičke i magijske napade, kao i šansa da izbegnete protivnikov udarac. Magije u CC se zovu Elementi, i funkcionišu po "grid" principu: postoje magije od 1. do 8. nivoa, a likovi imaju određeni broj praznih mesta po nivou (recimo 3 mesta 1. 2 mesta 2. i 1 mesto 3. nivoa), tj. "grid" u koji mogu staviti magije. Neke magije se mogu staviti i na mesta jača ili slabija, nego što im je odgovarajući nivo. Broj praznih mesta u "gridu" raste svaki put kada dobije novu zvezdicu (što je nešto poput prelaska nivoa), što se događa kada porazite nekog šefa. Tada će vam se i najviše podizati osobine. Jeste, u CC nema exp-a, nema nivoa, već igra sama određuje kada ćete dobiti bonus na neku od gore navedenih osobina.





Elemente koristite u borbi. Kada do nje dolazi, uglavnom možete izabrati sami, s obzirom da se protivnici vide na ekranu, pa kada ih dotaknete... zna se. Borba je potezna, ali jako dinamična. Tu je standardni konzolarni "meni" pristup. U glavnom meniju imate komande za napad, elemente, odbranu (lik ne radi ništa, ali mu nanose manju štetu) i bežaniju. Kada izaberete napad, imate tri opcije: slab, srednji i jak napad, sa obrnuto proporcionalnom šansom za pogodak... Zašto je to bitno? Pa, da biste koristili elemente u borbi, morate prvo da zveknete protivnika, a od jačine "zveketa" zavisi i jačina elemenata koje možete da koristite. Kada upotrebite element, em što više u toj borbi ne možete da ga koristite (pa ako vam se neki mnogo sviđa ili je jako koristan, stavite više primeraka u "grid"), em što ste energiju akumuliranu udarcima potrošili, pa sve morate iz početka. Postoje i elementi koji se troše prilikom upotrebe, ali to su oni koji služe za lečenje, i imaju ulogu napitaka i sličnih predmeta u drugim igrama.



Osim opreme, od predmeta postoje i Key items, što su predmeti koje treba upotrebiti u pravom trenutku i... nešto će se u igri desiti. Neki su bitni za priču, neki vam donose kul stvari, neki vam omogućavaju da vam se pridruži novi lik. Samo ih treba iskoristiti na pravom mestu, tako što na ■ pozivate njihov spisak, pa na X upotrebite predmet koji želite... Ovo je takođe odlično osmišljeno i dodaje avanturistički element igri, čime se retko koji RPG ovog tipa može pohvaliti.
Šta reći o grafici i zvuku? Za Square su već postali standarni: PREDIVNE i ČAROBNE 2D prerenderovane pozadine, na kojima se kreću poligonalni (za sada po meni najbolji viđeni na PS) likovi i protivnici, potpuno 3D bitka sa spektakularnim efektima prilikom magije i prizivanja. Zvučni efekti standardni, a muzika... šta reći, osim predivna i odgovarajuća. Jedina zamerka je upućena borbenoj muzici, koja bi mogla da bude borbenija.
Sve u svemu, pred nama je još jedno remek-delo kompanije Square, ali možda i najbolja igra iz te kuće do sada. U svakom slučaju rame uz rame sa FF7, a bolja od FF8. Iz prostog razloga što se još od FF7 nisam osetio potpuno očaran i unutar bajke koja se odvija pred mojim očima.■



Ur(l)oš Tomić kaže:

Sećam se da sam kukao i molio šefa da mi dozvoli da opišem ovu igru, koju sam čekao dugo vremena, ali kada mi je Mikajlo oduzeo FRP rubriku, simultano je preoteo i pisanje svih boljih tekstova u žanru FRP i RPG. Ja se ovoga puta neću žaliti, ali ću se truditi od idućeg broja da izminiram moga kolegu i preotmem mu tekst za koji smo se pogađali. Neću imenovati koja je igra u pitanju, siguran sam da će on to shvatiti, a vi koji ne shvatate, u pitanju je Final Fantasy IX. Što se same igre tiče, vidim da se Mikajlo stvarno potrudio i opisao najbitnije stvari. Zašto bih ja kvario bilo šta dodatnim komentarom?







Miloš Marković

RC revenge



Evo još jedne arkadne vožnje. Ovaj žanr nije preterano popularan, ali što je najinteresantnije dosta je zabavan i igriv. Revolt Rc Reavange predstavlja nastavak igre Reavolt, koja je po meni imala najbolji track editor na Play Stationu. Ovaj nastavak donosi dosta pogoršanja, ali takođe i dosta poboljšanja. Ono što je najvažnije je to da je igra igriva isto onoliko koliko i njen stariji brat - znači puno.

Sam vizuelni izgled je pretrpeo dosta promena, grafika je šarenija, ali mnogo mutna. Teksture su zaista lepe i verno dočaravaju predele, ali opet džaba kada su lošeg kvaliteta. Celokupan izgled igre podseća na cirkus (slično igri Twisted Metal 4). Sam meni igre je predstavljen nizom cirkuskih šatora u kojima se podešava sve što je potrebno za igranje: biranje kola, staza itd. Kola su zaista raznovrsna, tu su neka stara kola iz prvog dela (NLO i panda), a dodato je zaista mnogo novih vozila. Da biste dobili bolja vozila i nove staze potrebno je da osvojite zlatni, srebrni i bronzani kup. Osvajanjem istih (sva tri) dobijate i jedno posebno oružje, koje imate samo vi!? Postoji i jedna opcija koja me je oduševila. Naime, svako vozilo (da ne kažem autić) može da se pretvori u čamac i tako ide po vodi. Voda je jako loše odrađena i što je najgore sa vrlo nezavidnom refleksijom.

Kada se sve sagleda, grafika je "unazađena " jer je sada sve mnogo lošije animirano i pozadina se sporo iscrtava, ali je opet ta ista pozadina vrlo lepa (doduše kada se pojavi). Kontrole su odlične, a ako posedujete analogni džojstik, onda će užitak biti potpun. Prva kola su nešto osetljivija, ali kada dobijete bolja, ona će bukvalno klizati po stazi.

Staze su podeljene po nivoima težine. Postoji nekoliko svetova, sa po 6 staza, ali na početku su dostupne samo tri staze. Kada završite sa jednim svetom, uslediće kratka animacija, pa onda počinje teža etapa i tako sve dok ne stignete do najteže etape, koja je ujedno i poslednji svet. A, onda opet jovo nanovo, dok ne osvojite i zlatan kup. Staze su vrlo raznolike i zaista živopisne, ali sa loše odrađenim teksturama. Kao i u prethodniku, podržan je i track editor. Ovaj put je pojednostavljen, ali odlično napravljen. Ovde možete da napravite sve što vam treba da bi jedna staza bila odlična. Možete da podesite i boju pozadine, nagib staze, dužinu, visinu, mesta za oružja i još mnogo važnih sitnica; ali imajte na umu to, da je broj delova ograničen, tj. da ne treba preterivati.



Oružja ima dosta, ali kao i u Rollcageu, ne služe da bi se protivnik neutralisao, već samo da ga ometate. Tu su sva standardna oružja: rakete (vatromet), olovna kugla, munje, kao i par novih: vodene kapljice, smily... Igra nije preterano teška, ali treba oprezno voziti, jer protivnik zna uvek da pretekne pred ciljem, a uz to i njihova inteligencija je na zavidnom nivou, pa će tražiti prečice i naravno uvek precizno pogoditi raketom. Moram napomenuti i to da je zaista teško igrati po vodi, jer je onda upravljivost lošija. Ali ne mari, igra je igriva i to je najbitnije.

Šta još može da se kaže? Dobra igra sa lošom grafikom. Kada se sve sabere, stiče se utisak da su momci iz Acclaima izbacili nedorađen proizvod. Ako volite ovakav tip igara nabavite ovu igru, a ako ne, onda je jednostavno zaobiđite.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	2.5	4.0	4.5	78%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Dodatni kontroler SLEH - 00038

Ime: RC Revenge
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL/NTSC
Žanr: Trke mini automobila



PlayStation

grind Session

Satori Jo





Neverovatan i prilično neočekivan uspeh Tony Hawk's skateboaring-a je uneo novi polet u dosadnjikavi žanr ekstremnih sportova i igara po njima (ma koliko kontradiktorno to zvučalo). Pošto su i druge firme uvidele veliki komercijalni potencijal ovog žanra, sledećih meseci ćemo biti zatrpani igrama ovog tipa. Grind Session je Sony-jev favorit i prva u nizu igara, koje pokušavaju da preuzmu krunu od Tony-ja. Sonijev pristup je bio stvaranje dvojnika, pa je ova igra skoro potpuna kopija Tony-ja, sve do rasporeda dugmića, koji rade određene trikove. Isto kao i Tony i ovde su ponuđeni pravi likovi, prave daske, više različitih nivoa u raznim američkim gradovima i razne stvari koje treba uraditi na nivou. Da svo ovo kopiranje ne mora da bude bezuslovno loša stvar, jasno je kada se uzme joypad u ruke. Tony veterani će se odmah snaći, a oni koji nemaju iskustva sa Tony-jem, sa malo vežbe će isto tako izvoditi neverovatne vratolomije sa daskom. Ako vam nedostatak originalnosti ne smeta, ono što dobijate je solidna skejtboard igra sa mnoštvom različitih modova za igru, osam likova iz stvarnog života, velikim brojem dasaka pravih proizvođača i osam nivoa. Tu su i desetine različitih trikova, koji se izvode kombinacijom pravca i jednog od četiri dugmeta.



Za razliku od Tony-jevog besprekornog grafičkog endžina, Grind Session-ova grafika ume da se zagrcne ili iseče po neki poligon i sl., ali ne toliko da bi uništila uživanje. Muzika, sa druge strane, čak prevazilazi Tony-jev standard, jer nudi isto tako jako popularne grupe, ali iz više različitih muzičkih pravaca. (Hip hop-a i gitarskih grupa, pa je izbor raznovrsniji i prijatniji). Najveća razlika je to što Grind Session potencira realističnost, više nego Tony, pa ste ostavljeni u rascepu između izvođenja nemogućih trikova i kombinacija i nedovoljno vremena u vazduhu da izvedete nešto još spektakularnije.



Ako vam ne smeta da igrate malo lošiju verziju Tony-ja, Grind Session je dovoljno kvalitetna igra da zadrži pažnju ljubitelja igara ekstremnih sportova, barem do pojave Tony Hawk-a 2.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Grind Session
Izdavač: Sony Comp. Ent.
Sistem: PAL
Žanr: Skejtbording

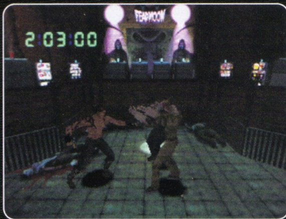




Miroslav Đorđević

VAMP COUNT

Ukoliko ste ljubitelji Resident Evil-a ili uopšte survival horror žanra, Vampires Countdown je igra koja će vas apsolutno oduševiti. Tvorci ove igre bili su veoma inspirisani serijalom Resident Evil-a, te su pri pravljenju igre iskoristili (možemo čak reći iskopirali) samu srž igre, koncept, dok su sve nedostatke starog klasika (pre svega priču koja je već dosadila i Bogu i ljudima) ispravili. Naravno, da ova igra ne bi bila samo bleda kopija R.E. (kakve smo imali prilike da vidimo), programeri su ubacili i veliki broj izuzetno inventivnih i osvežavajućih novina o kojima će biti nešto reči u daljem tekstu.



Vampires Countdown je, kao što ste već verovatno zaključili, 2D/3D horor avantura, prepuna raznih čudovišta, zagonetki, krvi, vrata koja treba otvoriti itd. Iako poseduje mnoge sličnosti sa Resident Evil-om, pri igranju ove igre dobija se jedan potpuno drugačiji utisak, verovatno zbog totalno drugačije priče. Ona je veoma lepo prikazana u introu na početku igre, koga ne treba nikako propustiti, jer je svakako jedan od najboljih ikada viđenih na Play Station konzoli. Sem izvrsnog vizuelnog ugođaja pri gledanju introa, odmah ćete primetiti i fenomenalnu muziku koja zajedno sa slovima i dešavanjima na ekranu neodoljivo podseća na uvodnu špicu za film. Sadržina introa je sledeća: Mladi detektiv za ubistva dobio je zadatak, da bude jedan od čuvara na žurci povodom stvaranja velikog kompleksa noćnih i kazino klubova. U početku sve izgleda sasvim u redu: plesačice trbušnog plesa zarađuju za život u znoju lica svog, neki ljudi se kockaju, neki igraju, dok barmeni spremaju koktele. Tada se pojavljuje misteriozna konobarica, koja na poslužavniku nosi čašu punu krvi, ali to ni najmanje ne uzbuđuje našeg junaka, koji se i dalje šeta kroz masu. Kada je izgledalo da će se žurka završiti bez incidenata, odjednom izbi požar na platou za trbušni ples. Tada se uključiše protivpožarni sistemi i nastade opšta panika. Odjednom osoblje i deo gostiju počeše da se pretvaraju u vampire i mutante, napadajući druge goste. Posle opšteg pokolja i bežanja, naš junak ostaje sam u klubu okružen gomilom monstruma. U tako beznadežnom trenutku, njegovu ulogu preuzimate vi, sa ciljem da sačuvate živu glavu i pobegnete sa ukletog mesta.

Vaš prvi zadatak biće da izađete iz kluba za manje od tri minuta, što nije ni malo lako, ako vam kažemo da vam na putu stoji gomila raznoraznih nakaza, a vi imate toliko metaka, da samo nekoliko njih pošaljete u večna lovišta. Ukoliko budete dobre sreće da pronađete najkraći put do izlaza, uspećete, a onda možete slobodno da odahnete, jer neće više biti zadataka koje morate obaviti za određeno vreme.

Od pomagala za savlađivanje čudovišta, na početku imate pištolj i još jednu jako korisnu stvarčicu, koja izbacuje struju, a kasnije ćete naći pušku i druga oružja. Kada ubijete neko čudovište, obavezno ga poprskajte belom vodom (dobijate je na početku, a koristi se pritiskom na X), da biste ga pretvorili u čoveka. Naš vam je savet da pri istraživanju soba, obavezno zavirite u svaki ćošak, jer su svi ključni predmeti uglavnom veoma lukavo sakriveni. Da se traženje predmeta ne bi svelo na besomučno pritiskanje tastera X (akcija) u svakom trenutku, programeri su nam olakšali posao time, što su svi važni predmeti predstavljeni narandžastom kutijom. Mi se potpuno slažemo sa autorima igre povodom toga, jer je grafika na nekim mestima veoma detaljna, možda čak i pretrpana, te se predmeti nikako ne bi raspoznavali, da su napravljeni onako kako stvarno izgledaju.

Grafički je igra gotovo identična



1 igrač

Memorijska kartica 3 bloka

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Vampires Countdown
Izdavač: Bandai
Sistem: NTSC
Žanr: Horor avantura

PlayStation

IRES

COUNTDOWN



kao Resident Evil 3, s tim što likovi možda malo bolje izgledaju u Vampires Countdown-u. Pozadine su takođe izuzetno lepo i realistično napravljene, a i uklopljenost likova sa pozadinom je dobra. Ono što je takođe za pohvalu je to što ćete glavni lik često moći da gledate iz blizine, tj. kamera ga često zumira. Tek tada do izražaja dolazi odlična uklopljenost tekstura i generalna lepota grafike.

U uvodu smo pominjali da igra sadrži gomilu novina koje je uzdižu od običnih klonova velikih hitova i stavljaju je na sam vrh SURVIVAL HORROR žanra. Ovaj put nije reč o nekoj krupnoj izmeni, tj. razlici, već o gomili sitnih detalja koji će vas naprosto osvojiti. Čisto primera radi navešćemo neke: sem raznog oružja, predmeta i drugih uobičajenih stvari, vaš lik poseduje i novac koji može iskoristiti na razne načine. Ukoliko pronađete odgovarajuću mašinu i ubacite novčić, možete dobiti mapu oblasti u kojoj se nalazite, a ako naletite na mašinu sa pićem, možete platiti određenu sumu da biste dopunili sebi energiju. Pošto se radnja dešava u raznim noćnim i kazino klubovima, možete odigrati i partiju ruleta, video pokera ili slot mašina i zaraditi, odnosno izgubiti novac. Samo postojanje ovih mini igara u



SURVIVAL HORROR avanturi je samo za sebe veoma čudno i neobično, a još treba dodati da postoje na desetine takvih potpuno različitih. Sve u svemu, veoma originalan potez autora ove igre.

Što se neprijatelja i animirane inteligencije tiče (AI), mora se priznati da su oni raznoliki, ali ne i preterano pametni. Uglavnom ćete sretati vampire i mutirane ljude koji bauljaju ka vama, nalik zombijima, s tim što su znatno brži i cinično se smeju. Kasnije ćete sretati i mnogo odvratnija, groteskn ija čudovišta, od kojih će vam za neke biti potrebno mnogo strpljenja da biste ih savladali. AI je mogao biti bolje urađen i to je ujedno i jedina mana ove igre, ako je to uopšte i neka mana.

Način upravljanja tj. GAME PLAY je doslovce prenet iz R.E., pa ako ste igrali neki od delova pomenute igre, navikavanje na komande neće vam biti nikakav problem. Zvuk je odličan, a muzika je dovoljno dobra da održi napetu atmosferu tokom igre.

Vampires Countdown je igra koja će više nego sigurno postati hit, što i zaslužuje, a ja pozivam sve prave igrače, bez obzira da li su ljubitelji SURVIVAL HORROR žanra ili ne, da nabave sebi ovu igru. Sigurno neće zažaliti!



(Na)Valentin Šalja kaže:

Ako ste voleli i igrali bilo koje ostvarenje iz Resident Evil serijala i još uvek volite da povremeno osetite jezu pri kretanju kroz mračne hodnike i ulice, obavezno odigrajte novu survival horror avanturu, koju nam je podarila firma Bandai. Igra ima izvrsnu grafiku, tačnije, lokacije su detaljno modelirane (što u retkim trenucima može i zbuniti igrača), što uključuje glavnog lika i neprijatelje. Zvuk je dobar, mada slabiji od Resident Evila (nema toliko tih iznenadnih praskova i krikova, koji su nam mnogo puta pumpali mozak adrenalinom). Likovi u igri su dobro animirani (mada neka čudovišta imaju poprilično smešan hod). Igra se u dosta stvari oslanja na R.E., ali ima odličnih detalja, poput igranja automata u kockarnici. Uvodna animacija je fenomenalno odrađena i jedna je od retkih u kojoj su kreatori igre iskazali režisersko umeće.
Igra svakako nije ranga R.E., ali popunjava prazninu do sledećeg nastavka legendarnog horora.





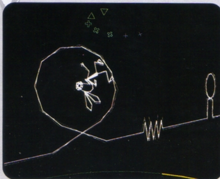
Satori Jo

Vib-ribbon

Barum-barum, barum-barum.,.. Ako već niste, bacite pogled na slike iz igre na ovoj strani i moj uvod će vam biti potpuno jasan. Ono što nije jasno dok se igra ne vidi u pokretu, jeste gde je tu u stvari igra. Pre nego što pojasnim o čemu se radi, da se malo podsetimo: 1997. godine pojavila se igra Parappa the Rapper, muzička igra koja je unela revoluciju u onome što se smatralo popularnim žanrovima igara. U ulozi malog psa koji repuje, da bi došao do srca svoje simpatije, igrač je morao da prođe muzičke izazove, pritiskajući dugmiće u ritmu muzike. Stilizovana grafika, sjajna muzika koja se menjala u odnosu na to koliko je igrač dobro pratio ritam (ili ne), bile su nešto neviđeno na konzolama do tada. Naravno, uvek otvoreni Japanci su igru prihvatili i učinili je hitom. Od njih se to dalo i očekivati, ali čudno je da se ista stvar ponovila i u Americi i u Evropi. Autor ideje, muzike i igre je japanski muzičar Masaya Matsura, čovek koji je pokrenuo trend muzičkih igara. Nastavak Parappa-e, Um Jammer Lammy, je promenila žanr muzike u igri (sa rap-a na gitarski pop), junaka igre (sa psa Parappa-e na jagnje Lammy), ali generalno ništa novo nije donela.



U današnje vreme je veoma teško izmisliti originalnu ideju za igru, a očekivati da isti čovek smisli dve, skoro je nemoguće. Ipak, to se desilo: autor Vib Ribbon-a je isti gosp. Matsura, i kao generalni opis bi se moglo navesti da je u pitanju muzička igra. Tu sve sličnosti prestaju. U Vib Ribbon-u nema nikakve priče, postoji samo muzika. Vaš junak - sličan je čiča Gliši, linija po kojoj se kreće i prepreke na njoj. Postoje četiri različite prepreke i po jedno dugme za svaku od njih. Da biste prepreku prešli, morate pritisnuti adekvatno dugme u pravom trenutku. Ako ovo zvuči suviše jednostavno, stvari postaju komplikovanije vrlo brzo - prepreke postaju kombinacija dve prepreke i zahtevaju dva dugmeta pritisnuta u istom trenutku. Linija po kojoj se krećete počinje da vibrira kao zategnuta žica (što znatno otežava preciznost igrača), kamera počinje da se kreće zauzimajući čudne uglove. Same prepreke počnu da se kreću po liniji levo-desno (vrlo često sve ovo u istom trenutku i u zavisnosti od muzike koja svira).



Igra se inače može igrati sa muzikom, originalno pisanom za ovu igru (opet je autor g. Matsura), koja je mešavina elektronske pop muzike sa engleskim i japanskim vokalima i raznim eksperimentima sa tempom bilo muzike, bilo glasa. Sve je spakovano sa izuzetno zaraznim pesmama koje će vam odmah ući u uši, ili sa bilo kojim muzičkim CD-om iz vaše kolekcije: Dragana Mirković ili Metallica. Vaš mali čiča Gliša će se veseliti uz bilo koji vaš muzički izbor, a verujte mi i vi. Vredi pomenuti i izuzetno stilizovanu, ali i visoko funkcionalnu grafiku, koja će vam dugo ostati u sećanju. Ovo je isto tako i jedina igra, najmanje deceniju unazad, koja je potpuno crno-bela!!!

Iako ne postoji mod za igranje u dvoje, Vib Ribbon je isto toliko zabavan za gledanje, koliko i za igranje. Pustite omiljeni CD i gledajte prijatelja kako se muči - interaktivno slušanje muzike. Zato što zahteva preciznost refleksa, zabavnosti može doprineti igranje kada vam refleksi i nisu baš najprecizniji (krajevi žurki, rani jutarnji časovi posle izlazaka, itd.). Kada želite brzu i kratku igračku sesiju možete odigrati jednu pesmu i prekinuti. Više od puke igre, Vib Ribbon je softversko čudo, delo genija sa odličnom idejom i zaraznom i zabavnom izvedbom. Pošto ne znam kako bih ovu igru više nahvalio, pustiću da ocene pričaju same za sebe, a svima je iskreno preporučujem.



1 igrač

Analogni kontroler

Ime: Vib-ribbon
Izdavač: Sony Comp. Ent.
Sistem: PAL/NTSC
Žanr: Muzička



Miloš (S)Marković kaže:

Kad sam prvi put video igru, zgrozio sam se njenim kvalitetom grafike. Međutim, kada sam uzeo džojstik u ruke i počeo da igram, shvatio sam da je mnogo važnije uživati u igri, nego diviti se njenom izgledu. Igra je vrlo interesantna i što je najvažnije, igriva je do zla boga. Iako ima po malo nejasan cilj, igra je odlična za vežbanje refleksa - pogotovo na višim nivoima, kada je tempo muzike vrlo brz. Posebno me je iznenadila opcija za puštanje sopstvene muzike sa bilo kog muzičkog CD-a, tako da možete igrati nemoguće brzim tempom ili pak igrati uz sporije ritmove i opustiti se. Sve u svemu prava poslastica za ozbiljne igrače.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

93%

Bust A Groove 2



Miloš Marković

Evo jedne igre koju sam dugo čekao, dočekao i razočarao se. Bast-a-grove 2 donosi vrlo malo poboljšanja, da bi se uopšte moglo nazvati nastavkom. Dobro, dobro, važno je da je zadržan stari koncept igre, da je dodato mnogo novih likova, dosta poteza, ali ono što je najvažnije muzika nije uopšte za igru. Počnimo od samog izgleda. Za razliku od Konamijevog hita DDR-a, pozadina je ovde urađena kao deo igre, a ne kao screen saver za 286, što je za pohvalu. Detaljnost ne nedostaje, teksture su kvalitetne i animacija je odlična; ali baš kao i u "kecu" i onda se pitamo pa šta je onda menjano? Apsolutno ništa, osim novih likova i poteza. Međutim, igra kao igra poseduje odličan nivo igrivosti, jer je ovo u stvari takmičenje u igranju. Sam način izvođenja poteza je po malo mističan, tako da će trebati dosta vremena da se provali. U početku ćete igrati tako što ćete tražiti petoparce po patosu, ali kasnije ni Majkl Džekson vam neće biti ravan, vaši potezi biće odlični. Ako posedujete Dance podium biće nešto teže za igru, ali mnogo zabavnije. Pesme uopšte nisu dobre, ritam tu i tamo. Dakle, više hladno nego toplo. Na kraju, mogu reći samo ovo: pored naslova bi trebalo da stoji 0, a ne 2 jer, igranje zaslužuje tu brojku. Da mi lepo sačekamo DDR3 i da vidimo ko će pobediti.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	4.5	4.0

75%





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Bust A Groove 2
Izdavač: Enix
Sistem: NTSC
Žanr: Igračka



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

Miroslav Đorđević







Još jedna potpuno neinventivna, nedorađena i bezvezna igra, koju bi na tržištu (bar po logici ljudi iz Acclaim Sports-a, tvoraca ove igre) trebalo da pogura ime poznatog vozača moto trka, koji je potpisao igru. Ona u sebi ne sadrži ni jedan jedini razlog zbog koga bi je vi, u slučaju da volite trke, kupili. Razlog za to leži u aspektima igre, koji su očajni (grafika, zvuk, igrivost i atmosfera). Kada je startujete, prikazaće vam se pristojno odrađen intro, kojeg prati super muzika i to je ujedno i najbolji deo igre. Ukoliko ste ipak dovoljno hrabri da nastavite dalje, biće vam ponuđene mnogobrojne opcije, od kojih vam je potpuno svejedno koju ćete izbrati, jer su sve podjednako traljavo odrađene. Po startovanju same trke uočićete očajnu grafiku, koja je možda malo bolja od grafike sa SUPER Nintendo konzole. Kada dobijete znak i trka krene, situacija postaje blago rečeno haotična. Sama grafika u toku vožnje je veoma nestabilna, što znači da teksture stalno iskaču i drhte, a užasnom utisku pri vožnji doprinosi i histerična kamera. Jedan od komičnijih elemenata igre je zvuk motora, koji više podseća na zujanje dosadne muve, nego na svoj uzor. Takođe u mane se mora uvrstiti i igrivost, koja se često svodi na nivo neigrivosti. Vrlo često će se dešavati da se krećete udarajući čas u jednu ogradu, čas u drugu (pri tom ne padate!!!), jer jednostavno ne možete ispraviti motor. Tu su i nevidljive barijere, a ono što najviše nervira je to što neki put, iz čista mira, vaš vozač jednostavno padne, a kada udarite u neku prepreku on ostaje na motoru. Ako bih nastavio da navodim mane ove igre, sumnjam da bi u ovom broju Bonusa ostalo mesta za bilo šta drugo. Sve u svemu, jako loše!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
1.5	1.5	0.5	0.5

12%



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: JMG SC 2000
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Mototrke





Marko Lakić

TOC World Tour

CODEMASTERS? Šta više reći za ovakav tip igara posle pomena imena proizvođača? Tocas Touring Cars 3 (TTC3). Da li vam ovaj broj nešto govori? Dobro, dobro, dosta sa pitanjima. Ovaj broj govori o tome da trojka predstavlja ne samo sreću u stvarnom životu, nego i u svetu igara ('fala Bogu). Svima poznati serijal TTC dobija sjajan nastavak. Moraću malo da usporim, jer izgleda kako sam krenuo, legenda (Gran Tourismo) će ostati izbledeli lik u prašini, koju diže konj u galopu (čitaj: Ford Mustang). Ja stvarno ne mogu dalje da pišem, a da po ko zna koji put ne odam priznanje Kazunori Yamauchi i njegovom genijalnom potezu (suvi genije poznat svim igračima PSX-a čak i onima koji uopšte ne vole ovaj tip igara, ali ipak mora da se zna ko je bio prvi: Fantastiko i Sladža) "Oooo, umukni sa tim GT-om", začu se iz vučkove kancelarije. Dobro, čika Darko, ni reči više, vraćamo se na Tocu u velikom stilu i prelazimo na konkretne stvari smeštene u realnoj stvarnosti.

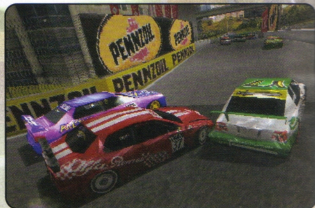
Sjajno urađen uvod u kome se vidi većina podivljalih četvorotočkaša, koji proleću brzinom svetlosti i podsećaju na USS Enterprise pri ulasku u Warp, prati pomalo naporna muzika. Po završetku uvoda dolazimo do osnovnog menija. Pored Free race, u kome možete podešavati broj staza i količinu razjarenih konja pod haubom, Time trial i Quick race opcije postoji verovatno i najinteresantnija od svih, a to je Championship mode. Vežite se polećemo. Na samom startu tražiće vam ime koje će biti ispisano na svakom vidljivom delu automobila. Sledi odabiranje kursa, tj. kontinenta na



kome ćete urezati tragove vrelih guma, a zatim sijaset zemalja u kojima je pregršt staza. Kada obavite naporan, ali donekle zabavan posao oko podešavanja opcija, trka konačno počinje. Prvo što uočavamo je dobra grafika, usklađena sa solidnim zvukom, ali kasnije odlično propraćena komentarima.



S obzirom na odličnu kontrolu koju imate nad vozilom, čini nam se da su proizvođači automobila potrošili godine na poboljšanje upravljanja. Ručna konačno dolazi do punog izražaja (čak i previše). Svako skretanje vozila odražava se na karoseriju, koja se krivi i ugiba u zavisnosti od krivine. Zatim dolazi do pravog značenja reči Car Damage, koji je ovoga puta stvarno sjajno urađen. Svaki tanani dodir vašeg ljubimca sa protiv-



ničkim kolima i tvrdom okolinom oslikaće se sevanjem varnica. Svaki deo vašeg automobila može biti nasilno odstranjen, ali ne i uklonjen sa puta, što ćete videti u sledećem krugu kad budete naleteli na njega. BOOM!!! Branici otpadaju, točkovi lete na sve strane, gust dim se diže iz motora bez haube (čitaj: zahuktala lokomotiva), a za one najpredanije uništavanju mukotrpno stečene pokretne imovine, postoji mogućnost vožnje (ako je tako možemo nazvati) na samo tri točka ("Vozi na felni nemamo vremena"). Ukoliko se odlučite da igrate igru iz prvog lica, da osetite miris guma i benzina, pri prvom jačem udarcu, videćete preplitanje vozačevih ruku i istovremeno pucanje šoferšajbne. U slučaju krajnjeg fanatizma možemo da potpuno razbijemo kola, ali za one manijake ovo će biti nedostatak: kola nikako neće da eksplodiraju, koliko god da se naprezali i vi i ograda. Konstantno održavanje kontakta sa Pit-stopom čini igru još kompletnijom. Zvuk motora je dobro us

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 7 bloka

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Dodatni kontroler SLEH - 0003

Dodatni kontroler SLEH - 0006

Ime: Toca World Touring Cars
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL
Žanr: Trke



ing Cars

kladen sa izbijanjem varnica iz auspuha, koje prosto prište kao iz mlaznjaka prilikom prenosa.
Ali da sve ne bi bilo kako treba, potrudio se test driver, tj. Ja, da ustanovi mali bag. Pri replay-u bilo koje staze i bilo kog moda, šta više bilo koje odvožene trke, otprilike posle desetak sekundi ili nekoliko kilometara, kroz vozačevu glavu prolaze neke slike, koje imaju dejstvo elektrošokova na zdrav organizam, tj. kola počinju da "veslaju" od jedne do druge strane staze, pri tom se snažno zakucavajući u njih ili voziti po njima (manijak ne može biti svak'). To se sigurno razlikuje od vaše prethodne vožnje, ako shvatate o čemu govorim.
Sve u svemu dolazi jedna veoma dobra simulacija vožnje, posle (do sada) neprikosnovenog GT-a.



Miloš (S)Marković kaže:

Hmmmm? Još jedna vožnja u mojim rukama, ala ću da je ocrnim. Kao što znate ja sam jedan od onih koji mrze vožnje i shodno tome očekujete da kažem da je igra po mom kriterijumu očajna. Ali, da li je ona to zaslužila. Ja u principu mrzim vožnje, tako da su one po meni za bacanje, već volim proste vožnje, gde ne mora da se vodi računa o kočenju, gumama itd. Ukoliko ovo čita neko ko je moj istomišljenik, neka se opusti, jer igra uopšte ne zahteva posebne taktike za vožnju. Jednostavno čekate zeleno svetlo na startu, ponekad prikočite i postarate se da protivnici iza vas gutaju prašinu. Staza ima zaista mnogo, kao i automobila; grafika je sasvim solidna, ali po meni zvuk je nešto lošiji. Svako ko voli vožnje može da podesi parametre tako da ovo bude vožnja koja zahteva unapred sačinjenu taktiku. Za svakog po nešto.







Igor S(n)imić kaže:

Veoma simpatična simulacija vožnje, koja je ipak suviše lagana da bi se mogla staviti u isti rang sa već legendarnim Mc Re-om ili NFS-om. Ali dovoljno dobra da vašu pažnju zaokupi bar na par nedelja (u stvari, možda malo manje), i što je najvažnije uvede vas u svet Touring Car-a. Po malo sam iznenađen kvalitetom grafike i zvuka. Imajući u vidu da je u pitanju igra koja je medijski loše propraćena, Codemasters-i su i ovog puta dokazali da su "loši momci " svetske scene igara i da im uskoro neće biti ravnih. Još jednom-BRAVO CODEMASTERS !!!





Miroslav Đorđević

CRISISBEAT

クライシスビート

Evo nam još jedne akcione arkade na tržištu. Ovo je izgleda (posle RPG-a) najomiljeniji žanr Japanaca, sudeći po tome što nas non-stop bombarduju ovakvim igrama. Crisis Beat je potpuno trodimenzionalna arkadna igra u kojoj je cilj da pesnicama ili bilo kojim predmetom koji vam padne pod ruku, patosirate na stotine različitih protivnika. Ovu tematiku smo imali prilike da vidimo u ogromnom broju igara, a na pitanje kakve novine ova igra donosi, odgovor je na žalost - skoro sve. Ali će i pored toga verovatno privući neke fanove (uglavnom one koji vole da se igraju u društvu).

Priča ove igre smeštena je na gigantskom putničkom brodu "Princess of Fearless" koji je otet, odmah po isplovljavanju, od strane terorista. Pet hiljada putnika koji su se zatekli na brodu, pretvoreni su u taoce. Na vama je da u ulozi jednog od četiri ponuđena lika, sami ili sa prijateljem ispraŝite teroriste i oslobodite brod, pošto to nisu uspele da urade spasilačke jedinice. Kao što je već rečeno, pre početka igre morate odabrati svoj lik. Prisutni su detektiv, devojka, dete i deda.

Njihovi stilovi borbe se znatno razlikuju, a autor ovog teksta bi vam preporučio da, koliko god to smešno zvučalo, izaberete dete, jer je to jedini lik koji poseduje neko nazovi oružje (metlu), koje i te kako ume da bude korisno. Ono što je izuzetan plus ovoj igri je mogućnost korišćenja raznih predmeta u destruktivne svrhe. To znači da ćete neprijatelja moći da iznenadite jednim iznenadnim bacanjem korpe za otpatke na dotične, ili u njima goroj varijanti, jednim povećim trosedom. Ova veoma zanimljiva mogućnost, postaje još zanimljivija ukoliko ste uključili mod za dva igrača. Prizor koji se tada može videti, najviše podseća na kafanske tuče iz vestern filmova. Takođe možete pokupiti nož ili mašinku i time zadati veliku glavobolju teroristima. Tipovi neprijatelja koje srećete su veoma raznovrsni i variraju od najobičnijih vojnika, tipova koji nose bacač plamena, nindži, komandosa itd.



Posle određenog vremena, moraćete da se suočite i sa bosovima, koji imaju i četiri - pet puta veću energiju od vas, ali pored toga savlađivanje istih ne predstavlja veći problem, ukoliko nivo težine podesite na EASY. Sve je to u početku veoma zabavno, ali na žalost vremenom postaje dosadno i zamorno. Jer, kako igra napreduje nema nekih posebnih novina koje bi igru činile svežom. To naravno ne znači da se neće dopasti i onim fanaticima ovog žanra, koji su svojevremeno lomili džojstike igrajući slične igre na nekim starijim konzolama, prvenstveno na Segi (setite se samo Punisher-a u Golden Axe-a). A sada, pređimo na tehničke karakteristike ove igre.



Crisis Beat se odlikuje pre svega nekim, nazovimo ga stilizovano japanskim crtežom likova. To znači da iako oni nisu nacrtani u tipično Manga stilu, dovoljno je samo da bacite pogled na ekran i osetićete da je igra japanska. Za grafiku se na žalost, pre može reći da je loša nego da je dobra. Uklopljenost poligona je na nekim mestima veoma traljavo odrađeno, što se može reći i za uklopljenost likova sa pozadinom (dešavaće se da protivnik trči u mestu). Susreti sa tipovima koji nose automatske puške je krajnje komičan, jer je putanja metka lučna, a metak pri padu na zemlju prouzrokuje eksploziju oblika pečurke (male atomske bombe???). U najveće mane igre mora se ubrojati postojanje velikog broja ovakvih nedorađenosti i stupidarija.

Što se igrivosti tiče, ona je jedna od svetlijih strana ove igre. Svaki lik poseduje svoje karakteristične poteze, magije, a kombinovanjem više tastera istovremeno, možete izvesti razne kombo udarce. Vremenom ćete naučiti da bacate protivnike jedne na druge, odnosno da ih držite kako bi ih vaš prijatelj lakše mlatio. Muzika je prilično loša, ali ne smeta, dok je zvuk urađen sasvim korektno.

Ukupno gledano, Crisis Beat je jedna pristojna, prosečna igra koja će se verovatno dopasti ljudima koji vole da svoj višak energije istroše igrajući neku igru ovog tipa.



- 1 ili 2 igrača
- Memorijska kartica 1 blok
- Analogni kontroler
- Podržava vibracionu funkciju

Ime:	Crisisbeat
Izdavač:	Studio 3
Sistem:	PAL
Žanr:	Tuča

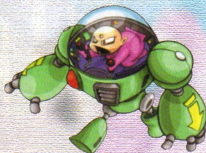

PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.5	4.5	3.5	70%

Miloš Marković



Spin Jam





Logičke igre su zaista popularne, ali pošto ih većina igrača mrzi, one su dobile mnogo manje mesta nego što zaslužuju. Spin Jam je "remek delo" Empire interactiva (nagradno pitanje: Po čemu je poznata ova firma - 1. nagrada čvrga za 15 din). Cilj igre je da se razbiju baloni iste boje sa kuglicom iste boje. Kako se to radi? Kuglice vi ispaljujeta na jedan točak. Kada skupite tri ili više, one zasvetle i treba brzo da nabacite još jednu kuglicu na sam vrh, da bi ona mogla da odleti u balon iste boje. Postoje razne vrste balona: počev od dvobojnog, pa sve do dvadesetobojnog balona. Onaj ko misli da je lako neka proba (a ako uspe ja mu čestitam (svaka čast Miloše prim. ured.!)). Grafika je vrlo šarena i naravno dvodimenzionalna, ali to ništa ne smeta, jer je igra zaista solidan izvor zabave. Igru mogu igrati i dva igrača pri čemu je važno skupiti što više poena sa što manje kuglica. Sada vi opet mislite to je lako. E, pa lako jeste na prva dva nivoa težine, kasnije to je pravi izazov za živce. Muzika je lagana i čuje se u pozadini, a zvuk je fino odrađen. Iako je igra logička, što bi neki rekli: za osobe lepšeg pola, igraju je svi počev od redakcije, pa sve do Sony klubova u gradu, jer je vrlo interesantna (a kad pa logičke igre nisu, setite se Snooda).

Ukoliko obožavate dobru zabavu, šta čekate ubacujte Spin Jam u Sony, džojstik u ruke i navalite. Sve ukupno odlična igra.









1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Kompatibilno sa mišem

Ime: Spin Jam
Izdavač: Empire
Sistem: PAL
Žanr: Logička



Igor Simić





Zima još nije došla, ali sezona "zimskih" igara je izgleda ove godine poranila. Verujući i dalje u vašu igračku tvrdoglavost (jer smo mi kao nacija "operisani" od zimskih sportova), imam tu čast da vam predstavim sport, za koji je veoma mali procenat nas čuo, a još manji imao prilike da proba (ovo je procenat koji je veoma blizu nule) - TRKE MOTORNIH SANKI! ŠTA?!

Sport koji u prvi mah izgleda zabavno i koji bi puno nas volelo da proba, ali da li ste razmišljali o tome da se motorne sanke kojima upravljate mogu kretati brzinom od oko 150 km/h. Kada imate ovo na umu, verovatno ćete se složiti sa mnom da je mnogo lakše i lepše (da ne pominjem da je zdravije) sve vratolomije koje je moguće izvesti, sprovesti u delo pomoću džojstika. Sno Championship Racing je kao stvoren za to da vas uvede u svet ovog sporta, prvenstveno zbog izuzetne igrivosti, koja je uokvirena u dobru grafičku podlogu i sasvim pristojan zvuk. Osim ovih osobina, koje su sasvim dovoljne da biste ovu igru nekome preporučili, izdvojio bih i veoma interesantan TRACK EDITOR, koji vam pruža odlične mogućnosti u konstruisanju staze, a svaku stazu je naravno moguće i isprobati. Suviše je malo mesta da bi se ova igra detaljnije opisala i zato ne očekujte da vam je drugi opišu, već je odigrajte sami.







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Sno Cross
Izdavač: Crave
Sistem: PAL
Žanr: Trke skutera





Uroš Tomić

TENCHU 2

Evo nama ide nindža, kakav nindža? Disko nindža... Ee-eeeeeee, mori nindžo!

Napokon jednom i ja da profitiram sa igrom, kojoj je predodređeno da bude hit. Kada sam čuo da imadem čast opisati jednu takvu igru, mome oduševljenju nije bilo kraja. Možda ima vas koji nisu navikli da dobijam dobre igre (urednik voli da mi daje krševe, jer ih najbolje pljujem), ali sam i ja jednom grizao i napadao i dobio dobru igru.

Da ne dužim dalje, već da se bacim na igru, koja veoma opasna jeste.

Nakon introa koji je i više nego odličan i koga prati krajnje dobra muzika, nakon standardnih opcija i podešavanja parametara igre, počinje priča koja je veoma komplikovana (mogla da bude)...

Smrću velikog Šoguna, koji je zemlju ostavio bez naslednika prestola, svi (kao što obično i biva) smatraju da su najpo-



desniji za novog narodnog vođu i kreću da demokratskim i manje demokratskim sredstvima obezbede vlast. Nekoliko većih i manjih frakcija se bori za prevlast, razne kuće i klanovi, ali pored njih u borbu uskače još jedna frakcija, odnosno klan. Koji klan pitate se vi, a ja vam spremno odgovaram KLAN AZUMA NINDŽI (buran aplauz i stojeće ovacije)!

Veliki učitelj Azuma klana je obučavao dvoje mladih ratnika, od njihovog detinjstva, kako bi jednog dana postali veliki ratnici (tiši od senke, brži od smrti prim. aut.). Oba ratnika vam stoje na raspolaganju, jedan ženski Ayame i, logično, jedan muški koji se zove Rikimaru. Oba lika, osim drugačijeg izgleda karakteriše i drugačija priča unutar igre, a za one najrevnosnije igrače koji će dobiti najbolje ocene kao nindža, čeka još jedan skriveni lik.

I čega sve tu konkretno ima? Pa, krenimo redom... Osim 20 misija, koje će biti napakovane šunjanjem, prikradanjem, nindža oružjima i oruđima, tu je još i gomila neprijatelja, prirodnih i neprirodnih prepreka, krvi i smrti na sve strane i još šaka užitka pride.

Misije su veoma raznovrsne, nakon prve misije koja je u stvari nindža test, moraćete da oslobodite obližnje selo od bandita. Na kraju svakog nivoa će vam biti prikazani rezultati u odnosu na vašu efikasnost, pri obavljanju misije, koliko ste bili nedetektovani, koliko ste neprijatelja osakatili, da li ste uspešno dokrajčili to čega ste se do'vatili itd. itd. To je samo početak, jer tu su još i misije koje uključuju napade na neprijateljske kampove, zaustavljanje invazija, zaštita i oslobađanje članova kraljevske porodice, krađe predmeta koji su od vitalnih značaja za "stvar" i naravno, gomila umorstava i asasinacija.

Igrač će raspolagati sa velikim brojem smrtonosnih instrumenata sa kojima raspolaže svaki nindža, bombicama koje stvaraju dimnu zavesu, šurikenima, duvaljkama, zapaljivim strelama, protivotrovima... Moći ćete poneti sa sobom i predmet koji se naziva "nindža rebirth" i koji se tu nalazi u svojstvu još jednog života i još mnogo, mnogo drugih.

Komande i pokrete ćete naučiti na treningu, morate biti oprezni i dobro obratiti pažnju, iz jednog prostog razloga, kompleksnosti pokreta i borbe. Sredina u kojoj se nalazite vam je od najveće pomoći, pogotovo ako se nalazite u tamnim prostorijama, mračnim uglovima, jer je u nekim misijama glavni cilj ostati nedetektovan. Ako niste viđeni na nivou, pogotovo od strane osobe koja čuva datu prostoriju kroz koju trebate da prođete, samo mu se nečujno došunjajte do leđa i stisnite dugme za napad. Nakon samo par trenutaka, protivnik će pasti na pod sa manjkom krvi u predelu glave (ili manjkom glave u predelu ramena).

Ali, šta u stvari sve taj nindža može da uradi? Uh, plašio sam se ovakvih pitanja... Bolje pitati : Šta ne može?



Igor S(n)imić kaže:

Konačno smo dočekali i nastavak igre koju smo toliko iščekivali, da smo organizovali i neku vrstu svečane premijere!

I... moram to da kažem, delimično smo se razočarali. Atmosfera u igri je za stepenik niža, usporeno kretanje prilikom duela delimično utiče na igrivost. Muzika je ipak za nijansu lošija, iako se vidi da su se trudili oko nje.

Sve u svemu - začin C (ha,ha,ha...), dobar nastavak ali ni malo bolji od svog prethodnika.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Tenchu 2
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura





...že da se kreće u dva režima - standardnom i borbe...m, da trči, skače, pliva i roni, da se premeće preko gla...u svim pravcima, šunja uz zidove, da glumi viseći ele...nt i kreće se po žljebovima i izbočinama na svojim ...tonosnim rukama... Prema tome, dolazimo do za...čka da su mogućnosti za rešavanje svake misije, go...o neograničene i da ni jedna misija nikada ne mora da ...igra ni na sličan, a kamoli na isti ...čin.

...na od negativnih strana igre (makar ...se mene tiče) je nedovoljna pokre...ost u borbenom modu. Naime, ka...se isuče mač i krene u borbu, po...ljivost je osetno smanjena, a i iz...đenje poteza, posebno ako je napad





...iran, što može u nekim situacijama da vam dođe gla...

...a grafika je na zadovoljavajućem nivou, mogla je da ...e i mnogo bolja, ali šta sada da se radi. Zvuk je slično ...rađen, sa mnogo zvučnih efekata koji dočaravaju bor... U nekim situacijama će vam biti od posebnog značaja i pomoći, jer neprijatelja koga ne vidite u gro slučajeva možete da čujete. O igrivosti nemam posebno šta da kažem, samo da je visoka ocena igrivosti narušena zbog nepokretljivosti u borbenom modu. Atmosfera je savršena, mislim, kome se ne dopada sama pomisao da će protivnik ispred ostati bez glave, samo ako se nečujno prikradete. A još ako dodamo i atmosferske uslove, koji se provlače kroz celu igru, vatre koje gore u daljini, pirinčana polja i sijaset drugih elemenata, dobijamo igru koja može da vas zabavi veoma mnogo i veoma dugo.

Poslednje, ali ne i najlošije što nam nudi ova igra je mission editor, koji je projektovan tako da vam omogući da što lakše i jednostavnije isprojektujete svoju misiju. Na vama je ostavljen celokupan dizajn mape, lociranje predmeta i postavljanje neprijatelja, pa čak i AI neprijatelja, koji se nalaze na vašoj misiji. Misije možete da sačuvate na kartici i odnesete je drugu da je isproba, a možete i da se opkladite ko će biti uspešniji i na taj način profitirate.

Ostaje samo da vaš nindža ostane neprimećen, jer kao što jedan domaći glumac kaže :

"Ko vidi nindžino lice i priča o tome, umreće U NAJSTRAŠNIJIM MUKAMA!!!"





Mihailo (Sm)ešić kaže:

BRAVO UROŠU! Eto, čitaoci, vidite da naš dragi Urloš ume da napiše i skroz pozitivan prikaz neke igre. Šmrc... mislio sam da nikad neću dočekati taj dan. O radosti! O veselja! Elem, u svemu se slažem s njegovom ocenom, kao i sa zamerkama (osim činjenice da vam ne d'o Bog de se nađete s nekim u borbi prsa u prsa, dodao bih samo još da ugao kamere ume po nekad da nervira zbog nepreglednosti). Kada se pojavila, pre par godina, igra Tenchu Stealth Assassins je bila prava mala revolucija. Izvedba kao Lara, izgled kao Lara, ali ste u ulozi mračnog ubice sa ciljem da izvrši gomilu ni malo moralnih zadataka. Nije zato čudno da je Tenchu bio kriv, kako za mnoge neprospavane noći, tako i za noćne more koje su rezultirale u stresovima roditelja čije dete, kada ga probude, odmah skače trostruki salto njima iza leđa i pokušava da im preseče grkljan. Roditelji, upozoreni ste - sledi vam još jedna doza traume.



Igor Simić



Ime: Surf Riders
Izdavač: Ubisoft
Sistem: NTSC
Žanr: Surfovanje





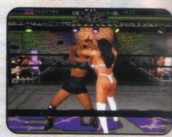
Oduvek sam se iskreno divio momcima (i devojkama), koji "jašu" talase. Igra Surf Riders je kao stvorena za to da vas potpuno zaludi za Surfing. Ime Ubi Soft nam je samo po sebi dovoljna garancija kvaliteta, a intro će vam predstaviti i pokazati, kakve se sve vratolomije mogu izvesti na talasima. Naravno, da biste učestvovali na takmičenju morate izabrati svog igrača, a zatim vam se pruža spektar različitih dasaka, koji se kao u SNOWBOARDERS-ima lagano širi u zavisnosti od vaših uspeha na turnirima na kojima učestvujete. Verovatno da će vam trebati malo više vremena da naučite kako se "hvata" talas, a samo "jahanje" će vas u prvi mah oduševiti, a zatim i iznervirati, jer je vožnja surfa teška koliko i lepa. Da biste napravili svoju prvu fintu, potrebno je uskladiti timing i maštovitost sa veličinom talasa koji nailazi, a do prvih bodova doći ćete veoma teško, jer i konkurenti voze vrlo dobro. Osim ideje za koju UBI SOFT zaslužuje čistu peticu, treba još istaći i pokušaj da se sve predstavi i 3D okruženju uz solidnu grafiku...
Šta drugo reći osim džojstik u ruke i 'ajmo na surfing!



Uroš Tomić



Ime: ECW Anarchy Rules
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Kečeri



Pošto mi je prostor ograničen, počnimo odmah... Kada ubacite disk u konzolu, ugledate intro koji i nije tako loš i to vas zavara da igra poseduje makar nešto vredno unutar svojega sklopa. Ali, ne dozvolite da vas to zbuni, igra je krš najgore vrste. Tu, na koncu introa, pojavi se i meni, koji na nešto liči i deluje kao da pruža neke opcije. Ne dajte se zavarati, iako su tu egzibicija, karijera, turnir, pa čak i soba u kojoj možete posmatrati sve kečere ponaosob, slobodno startujte igru i videćete koliko ste se prevarili što ste to učinili. Možete čak i da pokušate da napravite svog kečera, ali iskreno da kažem, igru sam posmatrao punih petnaest minuta i shvatio da ne moram dalje da je gledam ili igram da bih je opisao, pa stoga nisam ni pokušavao da kreiram i jednog. Izabravši opciju egzibicionog meča, sačekao sam da vidim na šta igra liči. Dugo sam čekao i pomislio da tu stvarno ima nečega valjanog, što bi opteretilo procesor, usporilo učitavanje, možda neka dobra arenica, neka dobra "cura" koja nosi tablu da naznači početak runde... razočarenje, drugari, golemo razočarenje...
Da sumiramo: grafika je tiha jeza, blagi užas; zvuk je ograničen na par vokala i Uhh i Ahh, ali samo periodično, tako da zvuka i nema bog zna šta; igrivost i ne postoji, a atmosfera je nestala zajedno sa navijačima koji su trebali da stoje ispred ringa. Ukratko, ako vam iko, ikada, IKADA, preporuči ovu igru, zgrabite konzolu i udarite ga po glavi snažno, vrlo jako...





Igor Simić



Ime: NFL GameDay 2001
Izdavač: 989 Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Ragbi



NFL GAMEDAY 2001



Posle dugo, dugo vremena (ja se u stvari i ne sećam da je to ikada bilo) imaćete priliku da u jednom domaćem časopisu pročitate nešto o američkom fudbalu. Sport koji je kod nas potpuno zapostavljen i koji se ne igra, iako je veoma dinamičan i efektan (a šta je sa hokejom?) - šteta. Verovatno je vrlo malo vas koji znaju osnovne propozicije američkog fudbala, ali ako se malo zainteresujete, evo prave igre za vas. Gameday je izvanredna simulacija i nemojte dozvoliti da vas u uživanju ometaju "sitnice", kao što su nepoznavanje pravila, igrača, trenera, timova. Sve se to vrlo brzo može naučiti, samo ako ste željni dobre igre.
Govoriti o igri NFL Gameday 2001 na ovako malom prostoru nije moguće, jer igra govori sama za sebe - ovo ostvarenje 989 Sports studija može se staviti rame uz rame sa ISS Pro Evolution-om, sa NBA-om 2000, sa igrom TRIPLE PLAY 2001 (bejzbol), što dovoljno govori o njenom kvalitetu. Trenutno najbolja igra u ovom žanru zove se NFL GAMEDAY 2001 - zapamtite ovo.







Uroš Tomić



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Strider 2
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura

PlayStation

Ni sam ne znam koliko je vremena proteklo od kako sam prvi put čuo za Strajdera. Mada cenim da ima sigurno desetak godina. Pored pojave na automatu, igra je bila konvertovana na pojedine konzole, pa čak i na PC, na famozni Callus emulator. Igra nam dolazi na dva diska, na jednom prvi, a na drugom disku drugi deo igre. Prvi disk je, pa kako da se izrazim, MNOGO ZASTAREO za današnje kriterijume, uslove i mališane, koji su sve napredniji i koji zahtevaju sve bolje i grafički doteranije igrice. Što se nastavka tiče, po mom mišljenju i nije toliko loš, a evo zašto...

Radnja se odvija u futurističkom Japanu, Strajder je tu nešto poput nemog zaštitnika reda, mira i poretka. Neki opaki zločinci pokušavaju da uzurpiraju narodnu vlast i izvrše atak na suvereno stanovništvo pokrajine... ali, da li će uspeti, da li će demokratija pokleknuti i saviti grbaču pred nadolazećim diktatorima? NEĆE!!! Zašto? Pa baja Strajder je tu, koji će mašući levo i desno mačem, skačući sa platforme na platformu razoriti snage haosa, koje prete miru, redu, radu i disciplini. Skačući po platformama i kasapeći sve što se nađe u neposrednoj blizini, sakupljate poene, energiju, pojačanja oružja i boost, neku vrstu magije, koju nakon što aktivirate, dobijate mogućnost izbacivanja nekih pratećih sečiva iz sopstvenog mača. Pored sposobnosti da trči, skače, zamahuje, koristi specijalne napade, Strajder se kreće i po zidovima i plafonima. Na jednom nivou se čak nalazi u bestežinskom stanju, pa to pomalo ume i da zbuni. Na svakom nivou postoji sijaset malih kraljica, a svaki nivo se završava klanjem sa"glavonjom", koji je obično ili dva puta veći ili zauzima ceo ekran. Što se tiče samog izgleda igre, grafika je na zadovoljavajućem nivou (ali samo ako se prethodno uključi prvi deo igre), muzika i zvučni efekti su takođe na zadovoljavajućem nivou, ali su atmosfera i igrivost iznad proseka zahvaljujući mogućnosti, kojima Strajder raspolaže u brzini i dinamici igre. Šta na kraju reći, igra nije ništa posebno ni epohalno, ali svakako predstavlja jednu od onih koje biste mogli "preleteti" za par časova i na kratko odmoriti mozak od preterano komplikovanih igara, koje su preplavile tržište. U svakom slučaju, još jedna igra vredna pažnje.







Uroš Tomić

SPIDE



Ni sam ne znam kada se pojavila firma Marvel sa svojim strip junacima, koji su ubrzo osvojili svet (šta tek onda mi da kažemo o jednom Alan Fordu) i postali veoma popularni širom zemaljske kugle. Jedan od njih je veoma poznat našoj publici, koja je imala prilike da ga čita u EKS almanasima. Reč je, dakako, kao što ste i u naslovu opisa primetili, o neverovatnom čoveku-pauku ili ti Spajdermenu. Mnogobrojni pokušaji otelotvorenja strip junaka na igrama nisu urodili plodom, što zbog lošeg scenarija, što zbog nemogućnosti konverzije tih junaka i prikaza toga na konzolama. Ali, došlo je vreme kada se sa sigurnošću može reći da je jedan od tih junaka uspešno prenet na mali ekran TV prijemnika, ili makar skoro uspešno...

Igra je dugo najavljivana, kao jedna od najigrivijih igara do sada osmišljenih i realizovanih. U vreme kada je predstavljena široj javnosti, bila je samo šezdesetak procenata odrađena i već tada je bila na nivou koji je bio iznad zadovoljavajućeg.

Na žalost, sada kada je završena sto posto, uspostavilo se da baš i nije završena zbog pojedinih bagova, koji nekada umeju da vas dovedu do ludila.

Bagovi o kojima je reč nisu takve prirode da vam mogu pokvariti zadovoljstvo igranja, već se dešava da na neke nivoe nemate pristup, tj. da oni ne mogu da se učitaju. Ja sam lično isprobao tri verzije, samo da mogu da isključim loš snimak, kao mogućnost i uspešno sam eliminisao tu opciju. Ni na jednoj od tri kopije nisam uspeo da pokrenem par nivoa.

Srećom, po odabiru nove igre u glavnom meniju, izlistava se celokupan spisak nivoa, na koji imate pristup, a pristup imate na apsolutno sve, tako da ako dođe do problema koje sam već naveo, samo odaberite naredni nivo i nastavite sa igranjem. Na taj način nećete videti nivo koji blokira, ali ćete makar uspešno dokrajčiti igru (ako uspete).

Pored standardnih opcija koje se tiču početka ili nastavljanja igre, memorijske kartice i kontrolera, tu se nalaze i trening misije, na kojima vežbate brzinu, umešnost u borbi, sakupljanje predmeta, korišćenje paučine... U opciji koja se zove "special", možete svojm omiljenom liku dati drugo odelo (standardno crveno-plavo, odelo spidey 2099 ili crnog pauka). Pored ovih imate i galeriju u kojoj se nalaze svi likovi i sve anima-

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

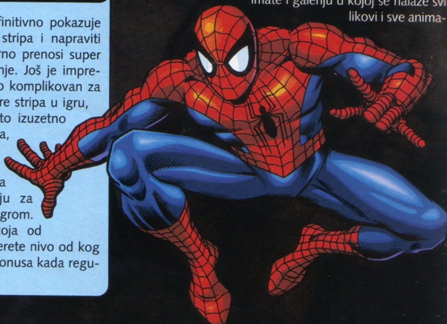
Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju



Satara Jo(vić) kaže:

Ovo je igra koja definitivno pokazuje kako treba iskoristiti svet stripa i napraviti uzbudljivu akcionu igru, koja verno prenosi super strip junaka u dinamičko okruženje. Još je impresivnije i to što je čovek-pauk jako komplikovan za verodostojno prenošenje atmosfere stripa u igru, ali Neversoft-ovi programeri su to izuzetno dobro odradili. Od samih nivoa, neverovatnog broja likova, filmova, do bonusa raznih galerija, sve je apsolutno savršeno. Jedina zamerka, koja meni ubija volju za igranjem, nema veze sa samom igrom. U pitanju je piratska verzija, koja od samog starta omogućava da izaberete nivo od kog ćete igrati, što je inače jedan od bonusa kada regularno završite igru.



Ime: Spiderman
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: 3D avantura



PlayStation

R-MAN





cije koje se nalaze u igri. Komande se lako uče, ali nije u tome stvar. Stvar je u tome što se morate posebno navići na igru da biste izvukli svoj igrački maksimum, jer i pored svega, odgovorno tvrdim da bagovi nimalo nisu umanjili igrački dojam ili ostavili utisak da je nešto bitno presločeno. Samo zamislite koliki je problem običnom umu da se prilagodi na trodimenzionalno kretanje u apsolutno svim pravcima. Svaki zid, plafon i podloga mogu da posluže kao oslonac, mesto gde se hvata paučina ili prsti vašeg prijateljskog komšije Spajdermena (poznatijeg i kao Piter Parker).

Mreža koju pauk plete je tek priča za sebe. Jedno dugme služi za mrežu, ali u kombinaciji sa pravcima, mreža menja svojstva, tako npr. ako stisnete samo dugme, najbliži neprijatelj koji stoji ispred vas biva zapleten u nju. Ali ako pritisnete unazad i mrežu, njega ćete privući i odalamiti mu šljagu, ako dugme za udarac pravovremeno stisnete. U kombinaciji sa smerom levo, Pauk će na svojim rukama napraviti šiljke od paučine i na taj način prouzrokovati veće oštećenje protivnicima. Mreža i smer desno zatvaraju Pauka u štit, koji nakon određenog vremena puca, nanoseći povrede svima koji se nađu u neposrednoj blizini. Ako mrežom ne želite da hvatate i zarobljavate, ukombinujte je sa smerom u napred i ispalićete kuglu koja udara negativce i baca ih na pod. Zahvaljujući vibracionoj funkciji analognog kontrolera, uspešno je dočarano paukovo čulo, tako da vam kontroler "zapliješe" svaki put kada se Pauk nađe u kriznoj situaciji. Kada je reč o nivoima koji iziskuju od vas da pohitate do neke lokacije, moraćete da pređete "vožnju" kroz grad i to u maniru Tarzana. Na dugme R2 bacate lijane koje vam pomažu da se prebacite sa zgrade na zgradu, na L1 uključujete pogled, a na R1 (kad ste u zatvorenom prostoru ili kada imate neku konstrukciju iznad glave) vertikalnu mrežu, koja vas automatski šalje na plafon.





Likovi koji se pojavljuju u igri su veoma raznovrsni, od protivnika do saveznika. Pored Crne Mačke i Derdevila, Panišera i Baklje, tu su Misterio, Doktor Oktopus, Venom, Simbiot, Karnidž i još mnogi drugi.

Priča počinje tako što se pojavljuje Paukov dvojnik i napada doktora Oktaviusa, oduzimajući mu jednu napravu. Policija se daje u besomučnu poteru za vama, vi bežite koliko vas noge (i paučina) nose, ne dozvoljavajući mrskim žbirima da vas teraju u bajbokanu. Ovo je samo uvodna animacija, a igru prati još gomila sekvenci koje se startuju svaki put kada završite segment nekog nivoa.

Nivoi su raznovrsni, tu ima svega, od jurnjave od zgrade do zgrade, preko brzog bekstva uz zid zgrade (dok vas posmatraju preko snajpera), pa sve preko kanalizacije i podzemne železnice do futurističkih laboratorija. I tako preko osam nivoa, a svaki podeljen u sijaset manjih segmenata, koji su ispunjeni raznoraznim neprijateljima, zagonetkama koje treba rešiti ili taocima koje treba osloboditi.

Grafika je više nego zadovoljavajuća, zvuk i efekti, a posebno vickasti komentari su pristojno odrađeni i veoma vešto uklopljeni, atmosfera je fenomenalna, a igrivost je po mom skromnom mišljenju nemoguće opisati rečima (možda uzvicima nafilovanim ekstazom i razduševljenjem)...

Sve u svemu (i pored bagova) jedna sjajna igra, koja je poslužila autoru teksta da makar na kratko pobegne iz sveta surove realnosti, za koji je neraskidivo vezan svojim fizičkim prisustvom na Zemlji. Uživajte!



(Na)Valentin Šalja kaže:

Tresla se gora...rodio se slon. Narode! Ovo je jedna od retkih igara, koja je najavljivana kao nešto novo i pre svega igrivo, a da je na kraju ispunila sva očekivanja. Iako nisam fan ove vrste igara (3D akcija), ostao sam zabezeknut posle samo par odigranih nivoa ovog vrsnog ostvarenja. Bez obzira na par bagova (nemogućnost ulaska na sve nivoe) i dosta komandi, ova igra će vam se tako brzo i efektno uvući pod kožu i usaditi u mozak, da ćete biti prinuđeni da je uzimate u velikim dozama. Grafika i zvuk su odlični (naročito se izdvajaju animacija pokreta Spidermana i lepe i glasne eksplozije), igrivost treba doživeti, a iz svega ovoga proističe vrhunska atmosfera Marvelovih stripova. Sve je ovo bajno - sjajno, ali ono što će vas oduševiti jeste to da ova igra nije samo 3D, ona je veoma 3D! Možete se kretati po unutrašnjim i spoljašnjim stranama zidova, plafonima i uz sve to mlatiti na mrtvo ime ostale Marvelovske zlice. Zamislite situaciju kada neprimećeni "stojite" na plafonu iznad gomile čuvara koji ništa ne provaljuju.
Igra je obavezna za sve istinske poklonike ovakvih vrsta igara!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	4.0





Uroš Tomić

041·20·20·20

glasajte za vašu omiljenu igru!!!

X-FIRE



Oduvek su me privlačile igre u kojima se sakuplja iskustvo i unapređuju veštine, koja je brza i dinamična, koja vam pruža osećaj da ste nadoknadili iskustvo, koje ne možete da steknete u stvarnom životu.

Prvi kontakt sa ovom igrom, ostvario sam kada sam posmatrao vesti vezane za razvoj igara. Najavljivana je i jeseni '99 na manifestaciji Tokio Game Show. Već tada je obećavala i bila zapažena kao igra, pucačina u prvom licu, poput Doom-a ili Quake-a. Imao sam to zadovoljstvo da je igram i steknem još jedno pozitivno iskustvo kada su nove konzole u pitanju.



Na žalost, kako "dvojka" još nije počela da se prodaje (legitimno) na domaćem tržištu i pošto još nema igara za bilo koje tržište sem za japansko, ugođaj je bio opasno narušen, a ja krajnje razočaran.

Igra sama po sebi nije preterano komplikovana i sve se svodi na tumaranje kroz komplekse u potrazi za nečim što je živo i što mrda, u cilju oduzimanja života već pomenutim. Razlika je u tome što umesto jedne osobe vodite četiri. Naravno, ne vodite ih sve u isto vreme, već možete da vodite samo jednog od ponuđenih likova (Ash, Maya, Judd ili Melinda), a ostali obavljaju zadatke i izvršavaju vaša naređenja. Po završetku misije, dodeljuju vam se poeni u odnosu na rezultate i efikasnost pri obavljanju misije. Kako ćete raspoređivati poene, zavisi isključivo od vas, tako da možete sve poene dati jednom liku ili ih ravnomerno rasporediti vašoj ekipi.

Pošto je igra uzela oblik nekog doom klona, kontrole su veoma jednostavno prilagođene igranju, tako da je tu igra zabeležila veliki plus.

Na početku igre, zapazićete lik koji vodite, i to iz neke perspektive slične prvom licu. Ispred njega se nalazi meta, tako je kretanje regulisano levim analognim kontrolerom, a okretanje i nišanjenje je raspoređeno na desni analogni kontroler.

Ekran je podeljen na deo u kome se odvija radnja i koji je najveći, i na deo koji vam pruža informacije o energiji i oružju koje nosite. S vremena na vreme, u levom gornjem uglu otvoraće vam se komunikacioni prozor i to svaki put kada neki od vaših "pulena" zatraži pomoć ili direktivu vezanu za efikasno obavljanje misije.

Prva misija podrazumeva upad u bazu i eliminaciju svih koji se pojave u neposrednoj blizini. Nišan kojim upravljate se neće automatski zalepiti za neprijatelja čim ovaj uđe u ekran, ali je nišanjenje makar malo olakšano. Tako da ako pređete nišanom u njegovoj neposrednoj blizini, on će zasvetleti i na taj način vas obavestiti da je neprijatelj pripravan za odstrel. Neki delovi nivoa su bili takvi, da se neprijateljima moralo prišunjati i iz okola prilaziti, ali neke scene su stvarno prikazi kolektivnih umorstava i apsolutnog krvoprolića. Na kraju prve misije, napala me je neka čudna spodoba sa bacačem plamena u ruci, pa sam u prvi mah pomislio da će da me izdominira, ali se posle samo nekoliko sekundi našao na podu, ostavljen od svih, našamaran kao malo bezobrazno dete, kojem je zločesti čika ukrao lizalo.

Što se tehničke strane igre tiče, lično smatram da će, kada su igre na jakim konzolama u pitanju, ocenjivanje grafike izgubiti svrhu. Igra izgleda više nego dobro, ali pošto je zmaj od procesora u pitanju, meni treba mnogo više od toga. Zvuk je solidno odrađen, a govorni deo kri-



stalno čist i jasan. Jedina mana tome je što je celokupan govor na japanskom, pa ni u jednom momentu igre ne shvatate šta saborac pokušava da vam kaže (a to je veliki problem kada zahteva pomoć i pokušava da vam objasni gde se nalazi). Igrivost je jedino poljuljana jezičkim barijerama, ali da se ne lažemo, igra je pucačina najgore vrste, tako da to ne smeta previše.

Ja nisam bio razočaran, čak šta više, bio sam veoma zadovoljan igranjem (i ženskom osobom u mojoj neposrednoj blizini), pa vam moram najtoplije preporučiti ovu igru.

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



Igrača	1 - 4
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation.2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: X - Fire
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC / Jap.
Žanr: Pucačina iz prvog lica

Marko Lakić



JIKKYOU
WORLD SOCCER 2000



U trenutku kada budete imali disk u rukama sve se polako menja. Od samog početka bićete sjajno raspoloženi, a sam naslov koji budete primetili oraspoložiće vas još više - "Jikkyou", što inače predstavlja WE4 za PSX2 . Lagano sve počinje, zaboravljate na TV, zezanje, žene, pa čak i na hranu. Osećaćete se kao da ste završili sve životne obaveze i putujete u raj, gde ćete zauvek biti sa vašim mezimcem.



Na samom početku imaćete priliku da upoznate novu maskotu, pseto sa velikim ušima na kojima mu može pozavideti i naš drug Kondor. Psetu će se ubrzo slošiti, a zašto, saznaćete kasnije. Posle fenomenalne uvodne sekvence, gde ćete moći da primetite sve nove poteze najatraktivnijih fudbalera današnjice (a i onih manje atraktivnih), dolazite do glavnog menija. Glavni meni ima nekoliko izmena, od kojih jedna najviše privlači pažnju - Scenario Mode. Tu ćete imati priliku da dovršite najuzbudljivije utakmice u istoriji fudbala. Između ostalog, moći ćete da proživite poslednja dva minuta maksimirskog pakla u 8. grupi kvalifikacija za Euro 2000.

Grafika je znatno unapređena, neki bi rekli skoro savršena. Fudbaleri se razlikuju po tome kojom nogom šutiraju, građi, pa sve do boje očiju i dužine zulufa. Prva inovacija je jedna partija glava-pismo na centru sa sudijom, pre početka svake utakmice. Kamera je dobila potpunu slobodu. Postoji osnovna horizontalna i vertikalna, a zoom opcija rešava sve ostalo. Brutalnost namernih prekršaja dolazi do nivoa borilačkih igara.

Ako se malo bolje zagledate, primetićete gomilu malih, sitnih detalja. Igrači se meškolje u toku utakmice, dobacuju jedan drugom (pogotovo za vreme prekida), a golman ume čak i da se dobro izmajmuniše na prečki, posle opasnog šuta. Replay je stvarno dobro urađen, tako da i GT može da pozavidi.

Sve je lepo, fino, sjajno, ali zašto se psetu slošilo?

Pa, programeri su očito izvlačili maksimum iz PSX2, tako da su potpuno zaboravili igrivost i primamljivost Evolutiona. Igra kao da je senzacionalni primerak serijala Fife. U smislu izvođenja, igra nema nikakve veze sa ISS-om. Verovatno se programski tim u pauzi odmarao uz Fifu 2000, a posle pod dejstvom iste, napravi-



še Fifinog Vunderkinda. Ne bi nas ni malo iznenadilo da je ovu igru pravio Electronic Arts, pošto je jedina veća razlika u licencama na imena igrača. Ljubitelji WE-a neće ni primetiti ovu igru, već će ostati pri starom dobrom ISS-u, dok će Fifina publika biti presrećna. I šta da kažem za kraj osim... ...tresla se gora rodio se MIŠ!!!

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*



Igrača: 1 - 4

PlayStation 2 memorijska kartica (8MB): 651KB

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Jikkyou WS 2000
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC / Jap
Žanr: Fudbal

PlayStation.2



Gradimir Joksimović

International Track & Field 2000

Igre legendarnog serijala Track and Field danas se ubrajaju među najbolje sportske simulacije svih vremena. Svoju renesansu, ove igre doživele su na starim NES (Nintendo Entertainment System) konzolama, u vreme kada se uspeh u simulaciji atletike merio brojem polomljenih džojpeda, iskidanih dugmića, iskrzanih noktiju i bojom natečenih prstiju (plavo-zelena nijansa bila je oznaka najupornijih). Besomučno lupkanje po tasterima bio je omiljeni sport hiljada igrača, kako u kući tako i po luna-parkovima (neki su čak patentirali rešenje za brzo pritiskanje tastera pomoću ravnog lenjira i novčića). Kako je vreme prolazilo, simulacije atletike su gubile značaj, najviše zbog rđavo rešenog kontrolnog sistema (a i igračima je dosadilo da se povređuju pokušavajući da prestignu Carla Lewisa ili nadskoče Sergeja Bubku).



Pred početak Olimpijade u Australiji, Konami je izbacio Olimpijsko izdanje simulacije atletskog višeboja, rimejk originalnog Track and Fielda, našminkan i upakovan u 3D ambijent. Na žalost, novi IT&F neće mnogo obradovati ljubitelje atletike na konzolama. Nespretno rešen kontrolni sistem, sterilna atmosfera, lišena većih uzbuđena i odsustva takmičarskog duha, pravi su antipod originalnom serijalu. Sa tehničke strane, međutim, nema šta da se zameri. 3D ambijent, bogata grafika i realistična animacija su odradili svoje - igra zaista lepo izgleda i ako bismo je ocenjivali samo s aspekta posmatrača, ukupna ocena bi nesumnjivo bila viša. Gde škripi? Najviše smetaju monotono izvođenje i repetitivnost akcije. Kontrole se i dalje zasnivaju na brzom pritiskanju tastera, što ne bi bilo toliko strašno kad bi na kraju discipline osetili zadovoljstvo. Umesto toga, IT&F 2000 će vas ostaviti s frustracijama, bolom u prstima i gorkim ukusom u ustima.

Igrač može da bira između dvanaest ponuđenih zemalja i da učestvuje u najpopularnijim olimpijskim disciplinama kao što su bacanje diska, 100m s preponama, plivanje 100m slobodnim stilom itd. U svim disciplinama, uspeh će zavisiti od umešnosti pritiskanja tastera. To zaista ne može svako, jer nije dovoljno samo pritiskati taster brzinom sto puta u minutu. To morate činiti odmereno i u ritmu, morate postati jedno s tim oblikovanim komadom plastike od koga vam zavisi plasman. Za svaku disciplinu treba razviti specifičnu taktiku, a put do medalje je dug i trnovit (i skup, ako zaboravite na činjenicu da je plastika lomljiva). Pravi horor čeka vas u disciplinama koje koriste više od dva tastera, kao i tamo gde tastere treba pritiskati brzo i dugo. Zbog toga treba voditi računa da se tokom raspoređivanja, dve naporne discipline ne nađu jedna do druge (npr. 100m sprint nakon dizanja tegova). Iako se upravljanje može savladati upornim vežbanjem, uhodavanje je dugotrajno i diskutabilno je vredi li truda.



Grafičkoj podlozi igre, zaista treba odati priznanje. Modeli likova su iznenađujuće prirodni, kreću se i izgledaju poput pravih sportista. Teksture su kvalitetne, a pozadinska grafika bogata i pedantno aranžirana. Sporedni likovi i publika su urađeni s mnogo manje detalja, verovatno zbog uštede procesorskog vremena i održanja pristojne brzine iscrtavanja. Nasuprot grafici, animacije su slabijeg kvaliteta, malobrojne i jednolične. Zvučna podloga je kvalitetna ali monotona, pa brzo dosadi (posebno najavljivač, koji zvuči kao manijačno-depresivni neandertalac zatvoren u klozetu). Moglo je barem da se poradi na žučnijem navijanju publike - to su ipak Olimpijske igre!

Režim za više igrača je nešto interesantniji, barem u početku. I pored obilja opcija, na površinu brzo izbija jednoličnost takmičenja koja ubrzo postaju dosadna. Veliki potencijali multiplayer opcije nisu dobro iskorišćeni. Sve u svemu, IT&F 2000 ostavlja utisak nedovršenog, na brzinu sklopljenog programa koji je tek nagovestio mogućnosti razvoja savremenih simulacija Olimpijade. Nadamo se da će u budućnosti biti igara, koje će na neki način vratiti staru slavu ovom zaboravljenom žanru sportskih simulacija.





1-4 igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Expansion Pak

Dizajnirano za N64 Kontroler Pak

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Int. Track & Field 2000
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Olimpijada





Gradimir Joksimović

International Superstar Soccer 2000



Dok Konamijev serijal ISS predstavlja najuspešniju kolekciju fudbalskih simulacija na "velikim" konzolama, GameBoy tržište još uvek nema raščišćeno pitanje šampiona u tom žanru. Novi kandidat za naslov najbolje simulacije fudbala, dolazi upravo iz Konamija i konačno pruža dokaz da je GameBoy dovoljno moćan da potera jedan savremen, atraktivan fudbal.

International Superstar Soccer 2000 dolazi u verzijama za GameBoy i GameBoy Color. Već pri prvom kontaktu, igra osvaja širokim izborom opcija: trening, turnir, penali (iz perspektive "iza leđa" igrača) i fenomenalni link režim za dva igrača. Pre početka meča, možete podesiti čitav niz parametara vezanih za sastav tima, formaciju na terenu, taktiku i način igranja. Tako bogatim menijima se ne mogu pohvaliti ni mnogo glomaznije igre.



Što se same utakmice tiče, ISS 2000 donosi jednu bitnu novinu - pogled sa strane (obezbeđuje bolju preglednost od izometrijske ili ptičije perspektive). Grafika je veoma dobra: svaki od 32 tima ima prepoznatljive boje i ne postoje nikakva usporenja, čak ni kada se na terenu napravi gužva. Sprajtovi nisu naročito detaljni, ali "rade posao". Igrivost je izuzetna, kontrole su brze i jednostavne (jedino se oseća nedostatak tastera za promenu igrača, mada računar to nadoknađuje dobrom kalkulacijom i pravovremenom aktivacijom igrača koji je najbliži lopti). AI rutina vaših saigrača i protivnika je odlična, a najviše će vas preznojiti vešti golmani i čvrsta linija odbrane. Izvođenje kornera, auta i penala, takođe je lepo predstavljeno.



Jedina zamerka odnosi se na zvuk, konkretno na nedostatak zvučnih efekata navijanja publike (umesto toga, meč prati jednostavna, uspavljujuća melodija).



GB Color

Ime: ISS 2000
Izdavač: Konami
Veličina: 16 megabita
Žanr: Fudbal

Gradimir Joksimović

Turok 3: Shadow of Oblivion





Najpoznatiji lovac na dinosauruse po četvrti put se pojavljuje u igri za GameBoy. I ova igra delo je programera kuće Bits Masters, autora koji su potpisali sva tri prethodna nastavka. Nakon uspeha igre Turok: Rage Wars (zvanično trećeg dela sage), momci su se okuražili i napravili najbolji nastavak do sada, pravi biser među arkadnim igrama za GBC.

Shadow of Oblivion je evolutivni korak u odnosu na prethodni nastavak, tehnički napredniji i idejno upotpunjeniji program. Igra se sastoji iz pet glomaznih misija koje se sastoje iz više manjih zadataka. U igri postoji deset vrsta oružja i nekoliko vozila koja predstavljaju sponu između dva dela misije. Na prvom nivou naći ćete se iza volana velikog tenka, kojim raščišćavate gužvu u džungli - po malo neočekivano, ali svakako efektno rešenje (posebno oduševljavaju glatka animacija i veliki sprajtovi). Najveći deo igre izveden je u poznatom obliku, kao skrolujuća arkada u kojoj prolazite raznovrsne lokacije i srećete brojne, slabije i jače neprijatelje. Na nekim nivoima treba pronaći ključ za narednu etapu (ponegde i pritisnuti prekidač), što je ujedno i jedini logički element igre. U međumisijama upravljate tenkom, gliserom, čamcem i džipom i to unosi potrebnu raznovrsnost. Propusti su malobrojni i uglavnom se odnose na preciznost grafike. Recimo, na prvom nivou možete imati poteškoće da se probijete do crvenog raptora, čuvara nivoa. Štos je u tome da se pomeri prekidač, koji zasvetli kad se nađete ispred njega, a koji je inače nevidljiv (pritom se nigde u brifingu ne pominju prekidači). Druga zamerka odnosi se na boje koje deluju isprano, najverovatnije zbog elemenata starog enginea (sa običnog GameBoya), koji su ugrađeni u kod igre. Inače, Turok 3: Shadow of Oblivion je izrađen isključivo za GameBoy Color konzole.





GB Color

Ime: Turok 3
Izdavač: Acclaim
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Avantura

Uroš Tomić

SWORD OF THE BERSERK

Sećam se šta sam pomislio kada sam prvi put uključio Sega Dreamcast konzolu : "Sto mu muka i gromova, ako sve igre ovako izgledaju, ja više PS ne dodirujem, ni sa hirurškim rukavicama". Na moju žalost, iako igre stvarno tako izgledaju (makar ono što sam ja video), zbog velike cene igara i konzola, meni su još uvek nedostupne. (Zato u onaj anketni listić koji dobijate u časopisu, napišite moje ime, kako bi doprineli poboljšanju moga monetarnog stanja i omogućili mi da pikujem jednu konzolu).

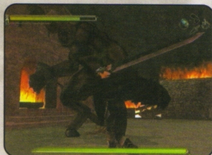
Nakon nekoliko trenutaka, koliko je konzoli trebalo da učita igru, mome oduševljenju nije bilo kraja. Razduševio sam se i totalno zapanjio prvom animacijom koja je usledila... Kola koja stoje pored puta i gomila bandita koja pokušava da zlostavlja mladu putujuću umetnicu i njenog starog saputnika i mladi baja-heroj koji se pojavljuje sa mačekanjom. Totalna paranoja!

Nego da se vratimo na sam početak igre i objasnimo šta se tu dešava.

Postojala je plaćenička organizacija koja je ordinirala tu i tamo i koja se zvala Sokolovi (izem ti naziv organizacije). Nakon nekog vremena, ušli su u konflikt sa jednim drugim klanom ili sektom koja se zove "Božja ruka", koji je izvršio napad na Sokolove i totalno ih izmasakrirao. Jedini preživeli iz pomenute organizacije (koje više nema) su Guts (Petlja) i Kaska. Kaska je, prisustvujući masakru postala blago autistična, a Guts, slep na jedno oko u sukobu sa drevnim sledbenikom Božje ruke, Zoddom. Guts sada luta svetom, brinući se o Kaski koju voli više od sopstvenog života i pokušava da nađe lek za njeno ludilo.



Jedan od najboljih boraca, Guts, nije običan ratnik, već berserker, koji nakon nekog vremena provedenog u borbi biva zahvaćen borbenim ludilom (berserk). U tim momentima njemu ne valja prići, ali o tome više reči malo kasnije. Put ih vodi u jednu neobičnu pokrajinu u kojoj su ljudi zahvaćeni neobičnom zarazom. Biljka Mandragora napada ljude, kači se na njih i ulazi im pod kožu, fizički ih menja i oni postaju, Mandragoriti (ili tako





nešto). Dok ih niko ne dira ili ne napada, ili ne dira male mandragore koje rastu u zemlji, oni su dobroćudni i pitomi, ali ako se desi nešto od navedenog... krvoproliće.

Guts biva zadužen od strane Barona Balzaka da pronađe veliko drvo Mandragore i da donese njegovo srce. Srce će omogućiti da se pronađe ekstrakt neverovatnih moći. Baron navodi Gutsa da poveruje da će na taj način moći da izleči Kaskino ludilo, pa ovaj švaca kreće u potragu za pomenutim drvetom.

Igra je prepuna sekvenci, koje bez prestanka seku igru. Kada dođe do krizne situacije, igrač preuzima kontrolu, vadi mač Dragon Slayer (koji je dugačak nešto više od DVA METRA) i počinje da seče i kasapi levo i desno. Guts je veoma mračna ličnost, bez presedana, koju interesuje samo jedno: da po svaku cenu pronađe lek za voljenu Kasku i neće prezati ni da pokolje celo selo Mandragorita, da bi došao do toga. Docnije se situacija dodatno komplikuje, kada se demon Nosferatu Zoddo pojavi, zainteresovan za događaje koji se odvijaju u toj provinciji.



Pored tamnog odela i mračnog karaktera, Guts je (po meni) veliki paranoik, a to ne kažem bez razloga, jer svako ko nosi sa sobom ručni top je ili lud kao struja ili ima ozbiljnih problema sa paranoisanjem. Pored ručnog topa, od oružja vam na raspolaganju stoje i noževi, samostrel, bombe i vilinska prašina (kojom se lečite). U momentu kada vas neko napadne ili kada počne borba,

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

VGA Kompatibilno

Podržava vibracije

Ime: Sword Of The Berserk
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

Dreamcast



kamera zauzima pogled iz trećeg lica i vi počinjete da mašete i zamahujete, farbajući ekran i pod u crveno.

Oduvek sam bio poklonik hack-n-slash žanra, a posebno u skorije vreme, kada igre poput Resident Evil-a uzbiraju najveće novce na tržištu. Malo bezumne zabave, ništa razmišljanja i mnogo klanja i to je to, banja, odmor za mozak.

Elem, pored skale koja predstavlja vašu energiju, ispod imate još jednu skalu, koja služi za ulazak u već spomenuti berserk mod. Svaki put kada Guts zada udarac neprijatelju, skala se popunjava, dok se do kraja ne popuni, a onda - spektakl. U tim momentima, ceo ekran se zacrveni, Guts postane krvožedniji, jači, otporniji na udarce, a i oči mu se zacrvene od gneva.

Interesantna stvar u igri su sekvence u kojima možete aktivno da učestvujete. U određenim momentima, Guts može da izbegne zamku, oštećenje ili skretanje sa pravog puta, ali samo ako pravovremeno odreagujete i pritisnete dugme, koje je od vas bilo traženo. U jednoj sekvenci most vam puca pod nogama, pa ako ne pritisnete X, možete da padnete i da produžite put koji ste trebali da pređete.

Valja obratiti pažnju i na položaj koji zauzimate na ekranu. Dragon Slayer je jedno veliko sečivo i morate da pazite da niste blizu zidova dok zamahujete. Svaka prepreka će odbiti vaš mač, zato pazite da vas neprijatelj ne satera u ćošak i onemogući vam propisno razmahivanje.

Što se samog izgleda tiče, igra je tako grafički obrađena da mi se na momente činilo da gledam neki tehno-crtani. Zvučni efekti su odlični, muzika prati odvijanje radnje na ekranu i menja se od situacije do situacije. Igrivost je tu i tamo blago narušena lošim kadriranjem i udaranjem mača o zidove, ali je zato atmosfera apsolutno savršena.



Šta se izdešavalo dalje, saznaćete samo ako uzmete ovu simpatičnu igru, ljubitelji hack-n-slash-a će, kao i ja, biti razduševljeni, a za ove druge ne znamo, ne znam, ne zanima me.



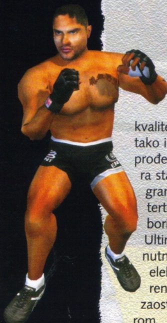






Gradimir Joksimović

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP





Kao ni jedna konzola do sada, Dreamcast se može pohvaliti pravom najezdom igara vrhunskog kvaliteta, koje oduševljavaju kako tehničkim kvalitetom, tako i iznenađujućom idejnom svežinom. Gotovo da ne prođe mesec u kome se ne pojavi neka igra, koja pomera standarde u svojoj kategoriji, malo remek-delo programerske veštine. Ovog puta, kompanija Crave Entertainment nam je podarila novog šampiona u žanru borilačkih igara.

Ultimate Fighting Championship je, nema sumnje, trenutno najrealističnija borilačka simulacija na tržištu elektronskih igara, a i grafički je daleko ispred konkurencije. Detaljnost tekstura je zapanjujuća i ni malo ne zaostaje za Tekken Tag Tournamentom i Soul Caliburom. Karakteristična mimika boraca i detalji poput dlaka na grudima, modrica i tetovaža, pravi su šlag na torti u kojoj ćete uživati do poslednjeg zalogaja. Pre početka meča takmičari se zagrevaju, poziraju pred frenetičnom publikom, a kako borba odmiče, usled zamora dišu sve teže i kreću se sporije. Likovi su fantastično dizajnirani, pokreti su urađeni tehnologijom "motion captured" i uz raskošne pirotehničke efekte i neverovatno realističnu publiku, stvaraju pravu filmsku atmosferu.



Kao što nema kuće bez solidnog temelja, tako ni našminkana igra bez dobrog enginea ne vredi mnogo. Naravno, ni po tom pitanju ova igra ne zaostaje. Fizički model ovde podrazumeva realistično simulirane tehnike, padanje i prolivanje krvi, efekte različitih udaraca, tehnike vezanih udaraca (combo), ali i ulogu sudije (neustrašivi "Big" John McCarthy). Ima i zanosnih igračica u kupaćim kostimima, koje posrnulim borcima pružaju dodatnu motivaciju. Način igranja najviše podseća na Tekken, pa će se ljubitelji starog hita sa PlayStationa lako navići na komande i sistem bodovanja. Nešto više pažnje ovde je posvećeno tehnikama hvatanja i držanja protivnika, zbog čega je vođenje borbe nešto složenije nego u drugim igrama (teško "pale" udarci sa distance i kontra udari). Zahvaljujući intuitivnim kontrolama i relativno jednostavnim kombinacijama, za samo nekoliko minuta ući ćete "u šemu", dok ćete izvođenje najsloženijih tehnika uvežbavati mesecima. Da ćete uz UFC provesti mnogo vremena, garantuju atraktivnost mečeva, preko 3000 različitih pokreta i lista kombinovanih tehnika, koja broji oko 1200 varijacija. Možete izvesti bukvalno svaki pokret koji zamislite: udarce rukom, nogom, držanja, poluge, akrobatske manevre... Protivnici se međusobno razlikuju po izgledu, težini, tehnici borbe i slabim tačkama na osnovu kojih treba graditi tehniku. Jednostavno, ne postoje dva slična borca.



Osim pojedinačnih mečeva, svoju veštinu možete demonstrirati u okviru trening opcije, revijalnih mečeva, pa i kompletne karijere u kojoj kreirate sopstvenog borca, dodeljujući mu raznovrsne atribute (stil borbe, način oglašavanja itd.). Svog novopečenog borca možete podvrgnuti rigoroznim test-mečevima u kojima će dobiti dodatne poene i poboljšati fizičke karakteristike (naravno, ukoliko dovoljno dugo ostane na nogama). U Career režimu jedino smeta nedostatak opcija za vizuelno uobličavanje lika. Težina i visina borca, vezane su za izgled tela koje odaberete (ne mogu se podešavati telesni atributi), tako da će ga jedino boja kostima razlikovati od drugih takmičara sa istim telom.

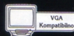


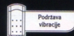
Teško je probrati reči hvale, kojima bi se najpribližnije opisao Ultimate Fighting Championship. Strukturno kompleksan, a za "upotrebu" jednostavan program, sa savršenom mehanikom i blještavom spoljašnjošću, zaslužuje svaku preporuku.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

91%

1 - 2 igrača





Ime: **Ultimate Fighting Champ.**
Izdavač: **Crave**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Tuča / UF**



ZDE GAME SHOP

- SonyPlaystation konzole +čip + konvert čip
- Dual shock joypad
- Standard joypad
- Memory cards (15,120,360,480 blc.)
- Multi tap (za 4 igrača)
- Scart i link kablovi
- Volani
- Pištolji sa pedalom
- Vibrirajuća sedišta
- PSX kućišta u boji
- Power Arm joypad
- Double arcade stick
- Vibrirajuće narukvice
- Bežični kontroleri ...

SPECIJALNA PONUDA !

PS2









Sony PlayStation 2
\+ dual shock 2
\+ memory card 8MB
\+ čip za čitanje kopija

cena: 1399,99

ZDElektronik

Prodaja i servis:
PC računara
Satelitske opreme



Kompletan servis konzola i opreme !
GARANCIJA 6 MESECI !!!

Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552
E-mail: zde@net.yu



Bunny

NASCAR HEAT

Hasbro Interactive izbacio je novo izdanje na tržište i sprema se za trku protiv Sierre i Electronic Arts-a. NASCAR Heat započinje trku kao poslednji u nizu i nešto sporije od konkurencije, zato što poseduje samo 28 oficijelnih vozača iz originalne NASCAR trke. To znači, da pored 43 vozila na stazi, postoji i određeni broj fiktivnih vozača. Sve staze iz Winston kupa su u igri, a nedostaju staze Indijanapolis i Pokono. Igra sadrži 28 vozača i 19 staza Winston kupa.

U igri možete proći sve trke iz sezone NASCAR 2000. Hasbro se sprema da izbaci još jednu igru pod ovim naslovom, NASCAR Racers, koja će biti u stilu arakadne vožnje i baziraće se na istoimenoj animiranoj seriji.

Postoje četiri moda u igri: pojedinačna trka (Single Race), šampionat (Championship), Beat the Heat i pro. Kad startujete igru, prvo na šta ćete naići su posvete vozačima, koji su ostavlili svoje živote na okrugloj New Hampshire International stazi sredinom ove godine: mlađani Adam koga je ta sudbina zadesila maja ove godine i Kenny Irwin, kome se to desilo 2 meseca kasnije. Zaista tužno, ali valjda zato odmah posle toga ide interesantan intro isprepletan scenama u kojima nekoliko Winston Cup vozača izvodi razne fazone. Sledi upadanje u glavni meni. Vrlo jednostavno i funkcionalno dizajniran, ovaj meni nudi standardne Quick Race, Championship i Multiplayer opcije, kao i još dve: Beat the Heat i Race the Pro. Krenimo baš od njih.





Beat the Heat je interesantna kombinacija 36 izazova, raspoređenih u 6 poglavlja. Na samom početku glumite totalnog početnika, koji mora da popravi svoje bodovno stanje i u najboljem slučaju dođe do zvanja šampiona. Nemojte misliti da je ovo lak izazov. Imao sam mnogo problema i dobar deo izazova mi je padao teže nego osvajanje prvog mesta u pojedinim trkama. Tu su izazovi poput: četiri vozača su na stazi, krećete sa poslednjeg mesta i zadatak vam je da završite minimum kao treći; zatim imate čast da vozite kao Bobby Labonteov suvozač protiv trojice ostalih vozača. Bobby ima nešto lošiji plasman nekoliko krugova pred kraj, a vaš zadatak je da se dobro potrudite, smetate ostalim vozačima i nekako mu omogućite pobedu; zatim tu su situacije završnica nekih trka, gde morate napraviti preokret i "uleteti" među nagrađene. Posle uspešno odrađenog izazova dobijate zlatnu, srebrnu ili bronzanu medalju, kao i mogućnost da nastavite dalje ka tituli šampiona. Veoma interesantan mod, ali ukoliko se zaglavite na nekom težem izazovu, upoznaćete i frustrirajuću stranu Beat the Heat-a.

Race the Pro je u stvari klasična trka sa duhom, pri čemu je "duh" u stvari neki od prvoklasnih vozača. Ponuđene su tri staze i dva moda vožnje (Expert i Normal). AI protivnika se prilagođava vašoj vožnji. Ako vas interesuje kako biste se pokazali u 1-na-1 trci sa nekom od faca ovog moto sporta, možete probati. Programeri su se odlučili za varijantu da ne ubacuju performanse pravih vozača, već njihove performanse u igranju video igara! Ulovili su desetoricu vozača, stavili su ih pred kompjutere, "maltretirali" ih da voze NASCAR Heat i zatim usnimili njihove najbolje rezultate. Verovali ili ne, "likovi" su se zaista dobro snašli u igrici. Pred svaku trku očekuje vas najava Allan Bestwicka, koji je za slične stvari zadužen i na NBC-ju.

Što se fizičkog modela tiče, Monster Games su primenili šest nivoa slobode u fizičkom modelu. Dotični model (po kome se kola mogu pomerati u svim pravcima), već je viđen u Viper Racingu, a slična stvar postoji i Sierrinom/Papyrusovom Grand Prix Legends. Sva vozila se veoma lepo ponašaju na asfaltu, što sa jedne strane ne čudi, jer je lično Bobby Labonte bio uz dizajnere igre i savetovao ih. Automobili zaista lepo "ležu", kako pri niskim, tako i pri "ubilačkim" brzinama. Ukoliko igrate u u Expert modu, znajte da vam kompjuter neće praviti nikakve ustupke za greške koje činite, dok u normalnom modu zna da progleda kroz prste - nekad i previše, jer će kola moći da prežive direktan čeoni sudar pri brzini od 200 Km/h, sa automobilom koji ide istom tolikom brzinom. Zato su u pravu svi koji su najavljivali ovu simulaciju kao igru, koja će podjednako dobro leći



PC CD-ROM

Ime: Nascar Heat
Izdavač: Hasbro Interactive
Sistem: Windows
Žanr: Trka

Minimalna konfiguracija: P300MHz, 64Mb, 300 Mb, 640x480 SVGA Hi-Color 3D 8 Mb
Optimalna konfiguracija: PII-400 MHz, 128 Mb, 600 Mb, 1024x768 SVGA Hi-Color 3D 16 Mb



kako nezagriženim igračima, tako i fanovima vožnje. Ukoliko se malo bolje razumete u tehničke specifikacije motora, možete se i sami oprobati u menjanju istih. Automobili posle toga zaista postaju zanimljivi za vožnju, lako se zanose, proklizavaju. Sa takvim vozilom nema ni teoretske šanse da se približite prvoj poziciji, ali zabava je zaista na visokom nivou.

AI protivnika je dosta visok i razlikuje se od vozača do vozača. Ne znam samo zašto su napravili da se njihovi automobili tako teško slupaju, pa mi pored ovih boljih ne vredi ni "plan B" (udari i beži).

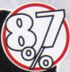
Grafički dizajn je vrlo kvalitetan i podržane su sledeće rezolucije: od 640x480 do 1280x1024; s tim što je uživanje u većem broju piksela rezervisano samo za kartice sa više od 16MB memorije. Automobili lepo izgledaju, refleksije su kvalitetno urađene, a i igra nije zahtevna, s obzirom da se po trci nalazi minimalno 16 automobila na stazi. Automobili pri zešćim manevrima ostavljaju za sobom tragove guma i gusti dim, a ako se malo bolje zagledate pod karoseriju svakog od njih, videćete kako varnice pršte na sve strane. S obzirom da je pri vožnji celokupna pažnja maksimalno uperena ka pisti, okolina je pošteđena preteranog broja objekata. Imam utisak da su programeri namerno posvetili više pažnje događanjima na stazi, i da su svesno smanjivali nepotreban višak objekata, sa udaljavanjem od centra zbivanja (ograda pored staze i okolno osvetljenje pri noćnoj vožnji, odrađeni su na zavidnom nivou). Obratite pažnju na vrlo lepo modelirane i animirane mehaničare, koji vas čekaju u pit-stopu.

Čak i pored par problema, NASCAR Heat ima izuzetno dobar model za vožnju i zabavna je igra.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato** **(Tel. 011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.5	4.5	4.5





G(l)adimir Joksimović kaže:

Serije NASCAR simulacija odlikuje odličan fizički model, sjajna grafika i fleksibilan engine. Ni NASCAR Heat ne predstavlja izuzetak od tog pravila. Najviše pohvala zaslužuje novi 3D engine koji može da predstavi pokrete tela vozača i blokiranje guma (nesreće koje se u ovim takmičenjima relativno često dešavaju). Hardverska zahtevnost je nešto veća, pa se za 3D kartice sa 16 MB ne preporučuju rezolucije iznad 800x600 tačaka. Kritiku zaslužuje samo nerealističan zvuk.



Kojot

Age of Empires II — The Conquerors Expansion

PC CD-ROM

Ime: **Age Of Empire II - The Conquerors**
Izdavač: **Microsoft**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Real time strategija**

Minimalna konfiguracija: **PI 166, 32 MB RAM, 100 MB HDD, instaliran AOE 2**
Optimalna konfiguracija: **PII 300, 64 MB RAM, 3D kartica 16 MB**
Multiplayer: **Internet, Lan, modem (8 igarača maksimalno)**

Expansion Pack-ovi, su po pravilu mamac za kupce i laka zarada za proizvođače. Par sitnih modifikacija, novih jedinica ili neprijatelja, dodatnih nivoa ili modova i eto lakih parica od lakovernih naivčina. Samo par programerskih kuća ne sledi takvu politku i sa expansion pack-ovima dostiže kvalitet originalne igre. Za divno čudo Microsoft (koji uživa da nam uzima pare za bagovite OS-ove) prednjači sa kvalitetnim i zanimljivim expansion packo-ovima. Godinu dana nakon izlaska odličnog drugog dela Age of Empires 2: Age of Kings, stiže nam expansion pack za njega.



The Conquerors uvodi nekoliko novih nacija (šest nacija, četiri kampanje), nove tehnologije, nove mape (sneg, džungla) i poboljšava editor mapa. Exp. pack menja nekoliko parametara igre, tj olakšava upravljanje i vođenje ekonomije. Najveći problem su bili seljaci, koji bi pauzirali posle završenog posla. Sada će oni automatski nastaviti da rade, prateći logiku zadatog posla, tj. ako naprave granary (hrana), automatski će posle završetka iste da nastave da sakupljaju hranu (ili drvo, kamen....). Najtraženija promena se odnosila na farme. U AOE 2, ukoliko se farma istroši, vi ste ručno morali da naredite seljacima da je ponovo izgrade. To je otežavalo druge akcije, tj. ukoliko morate da napadnete neprijatelja, ne možete se potpuno posvetiti bici, već se morate šetati između grada i ratišta.

Maje, Asteci, Huni, Španci i Koreanci su nove nacije u exp. pack-u, a svaka donosi nekoliko novih jedinica (ukupno 11). To su uglavnom specifične jedinice koje svaka nacija proizvodi ili poboljšane stare jedinice (pop na magaretu koji brže preobraćuje protivničke jedinice za Špance). Među njima su najjači Elite Conquistadors, isto španska jedinica, koji brišu sve pred sobom. To malo remeti balans u igri, ali možemo očekivati patch koji će to zalečiti. Koreanci imaju najbolje defanzivne tornjeve, što im omogućava da se ukopaju, i štancuju jedinice, bez straha od protivničkog napada. Pored odbrane imaju i borna kola (u obliku kornjače), koja nanose solidnu štetu. Maje i Asteci imaju brze pešadijske jedinice (jer nisu znali za konje), a Huni ne moraju da grade kuće da bi povećali populacioni limit. Hunska konjica, pogotovo strelci su najjače konjičke jedinice u igri, što je i istorijski tačno. Autori su pokazali zavidan nivo znanja istorije i potrudili se da



svakoj od novih rasa dodele tačne osobine. Nove tehnologije su uvedene, da bi stare nacije mogle da se odbrane od novih, mlađih agilnijih protivnika. Jedna od najinteresantnijih je "Jeres", koja momentano ubija svaku vašu jedinicu, koju preobrati protivnički kaluđer. Najviše pažnje je posvećeno bitkama, tako da je nekoliko jedinica pretrpelo manje modifikacije. Battering ram sada može da ukrca pešadiju, što ga čini bržim i efektivnijm, jer ga pešadija brani od bliskog napada, na šta je posebno ranjiv. Onager više neće gađati po buljuku, koje čine vaše i protivničke jedinice, ubijajući pri tome više svojih nego tuđih. Zbog ovih promena moćni Trebuchet, više nije jedini izbor, najbolje oružje i majka Mara AOE 2. Doterana je veštačka inteligencija kompjutera, koji će na nižim nivoima biti topovsko meso, dok će vas na višim nivoima naterati da plačete, dok vam bude rušio, palio i uništavao sela i gradove.



Editor mapa vam omogućuje totalnu kontrolu nad pravljenjem iste, što će rezultovati poplavom dobrih mapa na internetu. Grafički, igra nije napredovala, ali su primetne sitne kozmetičke razlike, na novim nacijama (Asteci sa svojim maskama). Kako su računari godinu dana stariji, igra ne bi trebalo da opterećuje sistem u višim rezolucijama (realno, igra je namenjena 1024 X 768). Grafika je još uvek vrhunska i pokazuje da dobre stare 2D RTS nisu izumrle. Zvučni efekti su na nivou prethodnika, što znači odlični.

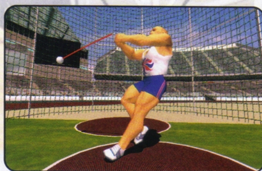
Jadikovka o uzimanju para sa početka teksta, ovde ne pije vodu. Iako The Conquerors nisu zvaničan nastavak, donose nekoliko značajnih promena, koje definitivno opravdavaju vaše uložene pare. O, da, da biste igrali Expansion Pack, morate imati orginalnu igru (AOE 2) instaliranu na hardu.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato** **(Tel. 011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*









Olimpijske igre se održavaju svake četiri godine, i predstavljaju vrhunsko takmičenje. Olimpijska zlatna medalja ima najjači sjaj u donosu na ostale. To je i prilika da se zarade lepe pare na propratnim sitnicima. Kompjuterske igre nisu izuzetak, pa je Eidos izdao ovu "sportsku simulaciju", da bi se izvadio iz finansijske bule. Za ovu igru mogu da se primene dve narodne izreke, "što je brzo, to je i kuso" i "spolja gladac, a unutra jadac". Ali krenimo redom, sekira će kasnije da padne.



Sydney 2000 vam daje 12 disciplina za nadmetanje. Mešavina atletike, biciklizma i par atraktivnijih sportova (nema maratona) pretenduju da predstavljaju Olimpijske igre. Pored arkadnog moda, treninga i olimpijskog moda, postoji nekoliko skrivenih modova koje otključavate visokim rezultatima, tj. prvim mestima. Za domaće poklonike Olimpijade, naše zemlje nema, ali je zato tu Tajvan, Kina ('ajde Kina, ali Tajvan), sve veće evropske zemlje, domaćini Australija i svemoguće Sjedinjene Države. Ukoliko poželite da se takmičite birate ime (tri slova max), kvalitet vašeg atlete i zemlju porekla. Posle toga se takmičite u 12 disciplina. Iako do sada sve izgleda lepo, sada nastaju prvi problemi? Kompletna akcija se svodi na pritiskanje dva tastera i udaranje trećeg u pravom trenutku. Takav koncept je imao matori Decathlon (ZX Spectrum, aaaa stari dobri dani), na žalost pre jedno 15 godina. Od tada su se neke stvari malo izmenile, ali Eidos izgleda forsira stare dobre recepte. Glupost ovog koncepta se ne ogleda u činjenici da posle dve virtuelne olimpijade treba da kupite novu tastaturu, već u tome da je zamoran i dosadan. Dodatna neugodnost je da programeri Eidosa nikada nisu čuli za miša ili ih je mrzelo da instaliraju podršku za njega. Jedina srećna okolnost je da se tasteri mogu redefinisati, pa ćete postepeno uništavati tastaturu. Sa druge strane, grafika je do sada najbolja u sportskim simulacijama. Likovi su lepo animirani (ne mnogo detaljno, ali opet dovoljno) i pravo ih je uživanje gledati kako trče, skaču ili bacaju. Odličnu grafiku kvare loša pozicija kamere, naročito u trkačkim disciplinama, kada imate utisak da gledate trku sa vrha stadiona. U ostalim disciplinama, kamera je mnogo prisnija, a samim tim i bolja. Da jedna lasta ne čini proleće pokazuje zvuk. Malo semplova, dosadni komentatori (k'o papagaji ponavljaju jedno te isto), i odsustvo urlanja publike su osnovne osobine zvučnih efekata.



Uz izvinjenje mojim kolegama, ovaj očajan sport sa konzola ne zaslužuje da nosi častan naziv Olimpijskih igara. Loš koncept, zvuk, malo država (nisu nikada pogledali geografski atlas), nepostojeća podrška za miša su samo neke od zamerki. Ukoliko ste ljubitelj sportova, potražite neku drugu igru, ili izvucite ZX, imaćete isti, možda čak i bolji osećaj. Ukoliko se ipak odlučite da kupite Sydney 2000, bili ste upozoreni.



*Zahvaljujemo se **CD klubu NT** (Tel. 011/322 40 40) na ustupljenim diskovima.*



G(l)adimir Joksimović kaže:

Izuzetno "slatka" igra koja neće oduševiti ljubitelje "ozbiljnih" simulacija atletike. Zabavnost ove igre potiče od obilja disciplina, autentičnog crteža (u stilu crtanog filma) i lepe animacije. Za divno čudo, i kontrole su relativno dobro izvedene, za razliku od igre Sergei Bubka's Millenium Games, gde upravljanje izaziva potpunu konfuziju. Treba pohvaliti i dobru podršku za slabije računare - igra radi u rezolucijama od 320x200 u 16 bita, do 1280x1024 u 32 bita (za srećne vlasnike GeForce kartica).



Minimalna konfiguracija: PII 266, 32 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM, 3D kartica 16 MB

Ime: Sydney 2000
Izdavač: Eidos
Sistem: Windows
Žanr: Sportska simulacija

PC CD-ROM



GRAND

PC CD-ROM

Ime: **Gradn Prix 3**
Izdavač: **Microprose**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Simulacija Formule 1**

Minimalna konfiguracija: **PII 266, 32 MB RAM**
Optimalna konfiguracija: **PII 300, 128 MB RAM, 3D kartica 32 MB**
Multiplayer: **Internet, Lan, modem, serial (8 igrača maksimum)**

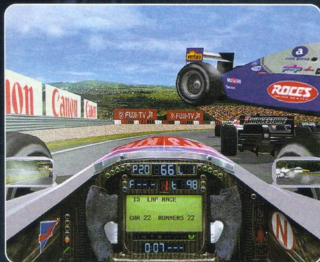
Geoff Crammond je ime poznato zaljubljenicima moto sporta, na PC računarima. Čovek koji je prvu simulaciju Formule 1 izdao još davne 92/93 (GP 1) za Amiga i Atari računare, a za njom je usledila poboljšana i dorađena verzija za PC (GP 2), koja je dugo vremena služila kao benachmark nekim majstorima hardvera (mnogo zahtevna, čak i danas). Original i nastavak su do detalja poštovali fiziku kretanja, model upravljanja i uzimali su u obzir i najmanje prepravke koje ste izvodili na kolima. Svedočanstvo, o njihovoj realnosti, je i anegdota, kako je Vilnev vežbao Spa na PC, jer se na toj stazi ne mogu voziti test vožnje (deo staze je autoput). Iako zahtevne, bile su bliske novajlijama sa nizom olakšavajućih opcija (tzv. morron frendly), koje su im omogućavale da iskuse čari vožnje Formule 1, a da im ostane vremena i za normalne životne potrebe (posao, devojka, škola). Zagriženi fanovi su naravno sa prezrenjem gledali na likove koji koriste pomoć pri kočenju, menjanju brzina ili neuništivost, ali ostaje činjenica da su ta pomagala olakšavala novajlijama uhodavanje sa rigidnim i realnim modelom upravljanja. Od zadnje inkarnacije je prošlo skoro 4 godine, a pred nama je novi nastavak Grand Prix 3.



GP 3 nije revolucionarno nova simulacija vožnje. Pre bi se moglo reći da je to GP 2, samo u novom ruhu. To nije ni najšarenija vožnja ikada napravljena, ali je najrealnija i ima onaj poseban osećaj, kada osećate da vozite bolid 300 Km/h. Geoff i ekipa su se potrudili do maksimuma, da poboljšaju dobre stvari i eliminišu prigovore na prethodne delove. Prilikom instalacije, po ekranu će se vrteti skice, koje objašnjavaju kako se prolazi kroz krivine. Intro služi na čast režiseru, kombinacija muzike i video sekvenci će vam dodatno podići nivo adrenalina. Na žalost, isti će naglo pasti kada se suočite sa frustrirajućim menijima, čiji je raspored i sistem poznat samo njihovom autoru i njegovoj bližoj familiji. GP 3 je proizvod koji je napravljen uz totalno poštovanje FIA licence, te ćete naći sve vozače i timove iz 1998. godine (uaaaa, vratite nam pareee). Razlog za to su naravno pare (za ovu godinu treba izdvojiti mnogo više nauke), datum izlaska same igre (kasni samo godinu dana) i implementaciju vozačkih stilova (ukoliko želite, svi vozači mogu imati iste osobine ili one na nivou sezone '98). Ako ste baš zaludni, lako možete promeniti imena vozačima i timovima i sačuvati ih, ili sačekati najavljeni dodatak, koji će doneti sitne ispravke i ovogodišnje vozače.



Ceo GP vikend je u celini preslikan, te ukoliko izaberete šampionat vozićete: u petak trening, u subotu kvalifikacije, a u nedelju zagrevanje i trku. Za svaki deo možete odrediti koliko će tačno trajati, tj. da li ćete voziti celu trku (mazohista) ili ćete se odlučiti za razumniju varijantu do 20 ili 30 %. Takođe možete uključiti kvarove, oštećenje ili habanje guma. Poseban problem predstavlja vreme, tj. kiša. Ukoliko se uobrazite da ste vešt vozač, pokušajte da odvozite istu stazu po mokrom. Ubrzo ćete pevušiti "Dancing in the Rain". Podešavanje bolida zbog toga dobija na važnosti. Geoff & Co. su se potrudili i obezbedili preko 30 parametara na vašem bolidu koje možete modifikovati. Nadobudni mehaničari će moći da podešavaju menjač, kočnice, ogibljenje, a od egzotičnih, opcije roll bar, slow bump, rebound..... Ukoliko niste avanturista (kao autor), obezbeđene su predefinisane konfiguracije koje će vam veoma lepo poslužiti. Kada ste podesili kola, kvalifikovali se, pozvali ortake da vide kako se vozi, videćete najbolji deo ove simulacije. Za razliku od prošlih delova, kada je na početničkom nivou bilo jednostavno voziti, ovde će pista i protivnici kažnjavati svaku grešku. Ukoliko dodate gas na izlasku iz krivine okrenućete se, ukoliko uđete pre-



PRIX 3



...brzo okrenućete se, ukoliko ne sledite krivinu okrenućete se, uglavnom bilo kakvo silovanje će biti kažnjeno (kao u stvarnosti). Ako ste početnik, u prvo vreme koristite pomoć. Na funkcijskim tasterima su vaši najbolji prijatelji (auto kočenje, najbolja linija, neuništivost, automatsko okretanje...), koje možete uključiti ili isključiti po želji. Na višim nivoima težine (ima ih 5) neki od ovih pomagala vam neće biti dostupni. Crammond je mislio na nas jadnike, koji nemaju volan ili joystick (prisutan), pa je uključio pomagalo koje olakšava vožnju na tastaturi. Na žalost, meni je više otežavalo



nego olakšavalo vožnju. Sa F8 ćete se rešiti prokletinje. Kiša je dodatna nevolja, bolid postaje nestabilan, pa morate prilagoditi celu strategiju novim uslovima. Test majstori igre, vozači Arrowsa su sami posvedočili da se bolidi u simulaciji i u stvarnosti ponašaju isto kada je pista mokra. Kako budete podizali nivo težine, tako će kompjuterski protivnici da budu sve agresivniji i bolji vozači. Naravno, AI nije baš preterano pametna, dešava se da vas drugi bolidi udaraju kada ste na sred staze, bez obzira što će tako oštetiti same sebe. Pored manjih gličeva biće vam dostojni protivnici.

U doba Interneta, podrazumeva se da postoji i multiplayer podrška. Podražani su svi mogući načini povezivanja dva ili više kompjutera (TCP/IP, IPX, Serial, Modem), što otvara novo bojno polje. Zadržan je i stari način igranja više igrača na jednoj mašini. Ukoliko se takmiče dva ili više igrača, dok jedan vozi, ostale bolide kontroliše kompjuter. Ako ste podli i bezobrazni, na relativno lak način se možete rešiti protivnika koji vam dahće za vratom. Izazovite incident, tj. izgurajte ili okrenite nekog od kompjuterskih bolida na stazi (može čak i vašeg protivnika), i postoje velike šanse da ćete mu tako oštetiti bolid (najčešće nos).



GP 3 je uvek bila zahtevna igra. I sa trećom inkarnacijom je isti slučaj. Kada startujete prvi put igru, GP sam testira vaš sistem i automatski ga podesi za najbolji odnos performanse/brzina.

Naravno, vi možete sami prčkati po opcijama. Ukoliko želite da igrate u višim rezolucijama, smanjite detalje pored staze i u retrovizoru. Možete smanjiti i ukupan nivo detalja. Na test mašini (Celeron 400, 64 Mb RAM, TNT 2 Ultra) igra nije seckala ni na jednoj stazi (Monako je najzahtevniji), ali su detalji bili smanjeni. Na žalost, tada slika ne podseća na slike koje viđate na reklamama. Uopšteno igra ne zaostaje po pitanju grafike i efekata ni za jednom auto simulacijom, jedino su sudije i pomoćnici pored staze kardinalno loše animirani za današnje standarde. Zvuk i muzika upotpunjuju dobru sliku. Po vrisci motora ćete moći tačno da odredite kada je vreme da prebacite u viši nivo prenosa, a po škripi guma kada treba oduzeti gas u krivini. Povremeno se neće čuti udarci u zid, ili drugi bolid, ali to su pre bagovi, nego propusti programera.

Ukoliko nikada niste vozili Formulu 1, sada je pravi trenutak da probate. Ni jedna igra ne nudi toliko mnogo iskusnim igračima i početnicima. Iako nije najbolja u svim oblastima, kada se objedine sve njene osobine, svereno zauzima prvo mesto u oblasti auto simulacija. Realističnost upravljanja, grafika, mogućnost totalnog podešavanja bolida, sve su to opcije koje žele čistokrvni vozači.

Da li si i ti jedan od njih?

*Zahvaljujemo se **CD klubu NT** (Tel. 011/322 40 40) na ustupljenim diskovima.*





G(l)adimir Joksimović kaže:

Ova igra je ispunjenje sna za svakog ljubitelja simulacije Formule 1. Nastavak jedne od najuspešnijih igara u svom žanru donosi bolji osećaj vožnje, obimnije opcije, ali i neke nepopravljene bagove, kao što su problemi s konfigurisanjem džojstika i nedostatak valjane Internet podrške. Engine je sjajan, mada nije postignuta realističnost kakvu imamo u igri F1 2000, kompanije Electronic Arts. Ipak, ne mogu, a da ne preporučim uživanje u ovom remek-delu "ozbiljnih" simulacija vožnje.

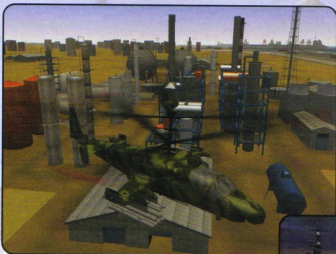


Kojot

ENEMY ENGAGED

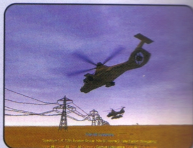
Leteti nisko iznad krošnji, 250 na sat, oružje spremno, srce ludački udara, jer je pilot signalizirao da ćete za manje od minuta stići na poprište bitke. Najzad prelazite zadnje brdo, a pred vama se otvara dolina, gde se preostali tenkovi provlače između olupina, pucaju jedni na druge, a sve to nadleću drugi helikopteri. Dok grčevito stiskate palicu, top počinje svoju pesmu, sejući smrt po protivniku. Ukoliko vas ovakvi opisi uzbuđuju (nastrano), Comanche vs Hokum je igra za vas.

Ljubitelji avio simulacija su čudna grupa ljudi. Kako ne mogu da lete u pravom životu, to upražnjavaju na kompjuterima. Možda baš zbog toga što većina nikada nije osetila pravi let, insistiraju da njihove igre, tj. simulacije imaju najrealniji mogući model letenja, da poštuju zakone fizike, da imaju realne karkteristike naoružanja, jednom rečju da budu iste kao u stvarnosti. Kada takva sorta, pokloni nekom svoje poverenje, možemo biti sigurni da ta simulacija zaslužuje najvišu ocenu.



Razorworks je prošle godine izdao Apache Havoc, simulaciju trenutno dva najbolja vojna helikoptera (Ah 64 Apach i Mil 28 Havoc). Comanche vs Hokum je nastavak prošlogodišnjeg hita. Dodatni bonus se nalazi na CD-u u vidu pačeta (patch), jer kada se isti primeni na Apache vs Havoc, omogućava da sa starim helikopterima letite nove misije. Kompatibilnost između ove dve igre je potpuna, pa je za svaku pohvalu napor programera. Sama simulacija zaslužuje visoku ocenu po pitanju realnosti i letačkom modelu. Modeliran je uticaj zemlje na performanse letenja, blade stall efekat... Moguće je podesiti (uključiti i isključiti) nekoliko parametara, što će vam u početku olakšati letenje. Čak postoji varanje, koje vam omogućava da se opskrbite oružjem ili momentano popravite sva oštećenja. Igrač može zauzimati poziciju pilota ili nišandžije (tj. skakati sa jedne dužnosti na drugu). Za razliku od prethodnog dela kada je AI vaših kopilota i wingmena bio očajan, sada je na to obraćena pažnja, te će vas mnogo ređe napucavati u leđa ili udarati pri uzletanju. Igraču su na raspolaganju tri poludinamičke kampanje, koje se odigravaju u bliskoj budućnosti (Tajvan i dve na Srednjem Istoku), a mogu se igrati bilo iz ruske, bilo iz američke perspektive. Bojište je vrlo živo i promene se dešavaju svakog trenutka, pa se ne isplati dangubiti po aerodromu. Zadaci se svode na standardne čistke, gde je "proklete Jenkije" potrebno naučiti pameti.





Razorworks je dodatno unapredio grafički engine Apache vs Havoc, ali ne dovoljno, pa se ne vidi zaostatak od godinu dana. Mada je grafika impresivna ipak se ne može takmičiti sa Gunship-om, koji je još uvek apsolutni šampion po lepoti i detaljnosti prikaza. Za detaljnije upoznavanje sa okolinom, pored standardnog pogleda iz kabine, postoji još nekoliko virtuelnih kamera, koje su tu da vam olakšaju upravljanje.

Zvučni efekti su trenutno bez premca u oblasti simulacija. Komunikacija između vas, tornja, drugih "kolega", eksplozije, gruvanje topova, sve je toliko realno, pa vam se ponekad čini da ste stvarno u ratu (ne daj bože:))). Na žalost, Comanche vs Hokum ima par neoprostivih grešaka, koje mu smanjuju ukupnu ocenu.



Nigde ne postoji interaktivni vodič ili trening misije za početnike. Programeri su umesto toga implementirali "free flight", što ipak nije dovoljno početnicima. Ne možete koristi pacova da aktivirate displeje i prekidače u kokpitu, opcija koja je standardno prisutna u svim današnjim simulacijama.

Comanche vs Hokum je odlična simulacija, koja će obradovati zagriženije ljubitelje simulacija. Nedostatak uputstva i trening misija, može obeshrabriti početnika, ali uložite malo truda u savladavanje osnovnih komandi, i sve vaše muke će nestati kada razvalite prvi američki tenk.

*Zahvaljujemo se **CD klubu NT (Tel. 011/322 40 40)** na ustupljenim diskovima.*

PC CD-ROM

Ime: **Enemy Engaged**
Izdavač: **Razorworks**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Simulacija letenja**

Minimalna konfiguracija: **PII 266, 64 MB RAM**
Optimalna konfiguracija: **PII 300, 128 MB RAM, 3D kartica 32 MB**
Multiplayer: **Internet, Lan, modem, serial**

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.5	4.5

90%





NAGRADNA IGRA



i

NT SOFT

vas nagrađuje sa



PC diskova

PO VAŠEM IZBORU!!!

Sve što je potrebno je da popunite kupon i pošaljete na našu adresu:

Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

Nagradno pitanje:

Da li, po vašem mišljenju PC igre treba da budu zastupljenje u našem časopisu?

DA ☐ NE ☐ Naznačite željeni odgovor

____
(ime i prezime)

____
(adresa)

____
(telefon)

Spisak dobitnika biće objavljen u sledećem broju



Bunny

INFESTATION



Minimalna konfiguracija: P166 MHz, 32Mb, 150 Mb, 3D 3Mb
Optimalna konfiguracija: PII-300 MHz, 64 MB RAM, 300 Mb

Ime: Infestation
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Windows
Žanr: Akcija

PC CD-ROM

Svi ste se plašili insekata kao mali, zar ne? U Infestationu moći ćete da ih ubijate koliko želite. I to ne obične male i bedne insekte, već džinovske karakondžule.

U Infestationu igrač upravlja bagijem, koji se može nadograđivati kako bi savladao razne tipove terena i suprotstavio se najezdi vanzemaljaca. Bagi je ustvari neka vrsta eksperimentalnog vozila i nosi ime ACAM. Priča je sličan SF. Kao pomoć, heroju je dato super-vozilo za sve terene i za sve neprijatelje. Vozilo se može transformisati u različite oblike (tačnije njih šest), uključujući leteću i huver varijantu.



Po izgledu i izvođenju, Infestation izgleda kao ReCoil iz "Zipper Interactivea". ACAM ubija svojim plamenim oružjem horde aliena i u isto vreme sakuplja resurse: kristale, energetske kugle i po nekog izgubljenog naučnika koji luta mapom. Kada sakupi dovoljno dodataka, vozilo može zastati kod obližnje baze i nadgraditi sopstveni arsenal. To nije sve, jer može uzeti novo oružje i usavršiti postojeće. Vožnja i pucanje iz ACAM-a je zabavna, dok je kontrola jednostavna, bez obzira na način rukovanja. Postoje i strateški elementi igre, koje je potrebno pronalaziti, kako bi uspeli u jednoj od 30 misija.



Mnoge 3D pucačke igre teško se snalaze sa objektima u vazduhu i pucanjem. Recimo, ako se zaletite u obližnju stenu i pritisnite turbo, Bagi će se odbiti i okrenuti za 360 stepeni i opet dočekati na točkove. Bez ikakvog oštećenja.

Programeri iz Frontier Developments-a su ovu manu iskoristili na pravi način i manu pretvorili u prednost. Takvi efekti povećavaju užitak vožnje i zabavu, uostalom - na nepoznatoj planeti ste!

Posebnu pažnja treba posvetiti sitnim detaljima igre. Recimo, nivoi su povezani serijalom nelinearnih puteva preko Warp teleporta, preko kojih se prolazi na sledeće ili vraća na već završene nivoe. Zašto se vraćati ne prethodne nivoe? Pa zato što na nekim delovima planete ima manje resursa za unapređenje vozila, a pošto se resursi tokom vremena obnavljaju, jednostavno se vratite po njih. Tu su i tajni prolazi u okviru planete, tako da rešenja nivoa nisu uvek pravolinijska i jednostavna. Često je potrebno rešiti zagonetke kako bi se došlo do tajne baze aliena ili prolaza na sledeći nivo. Preciznost nije vedra strana igre, ali jedno maleno vozilo koje se vrti oko svoje ose ne može se porediti sa Quake ili Unreal igrama. Mnogo je bolje gledati na Infestation kao na nešto novo, na zabavnu i simpatičnu igru sa insektima i nadgradnjama smešnog vozila.



Infestation nije imao puno najava kao i propratnih fanfara kada se pojavio na tržištu, ali svakako zaslužuje pažnju svakog ljubitelja akcije i vožnje. Veoma je dobro dizajniran i poseduje određenu dozu izazova kroz interesantu vožnju i relativno dobru grafiku. Igra automatski izračunava distancu i detaljnost nivoa na osnovu brzine kompjutera i naravno, 3D kartice. Tako da uveliko zavisi od kvaliteta mašine na kojoj se igra. Igrivost je na visokom nivou, pogotovo što zahteva od igrača i malo razmišljanja.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (Tel. 011/185 671)** na ustupljenim diskovima*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	4.0	4.0	4.0	84%

ROAD WARS

Bunny





U poslednje vreme se pojavilo dosta igara sa tematikom vožnja/trka/pucanje, uz arkadne elemente. Simpatična igra Breakneck i nešto stariji Demolition Racer dobiće konkurenciju u vidu Road Warsa, koji je još jedna igra gde je bitno ući u kola, provozati par krugova po stazi, sve vreme bacajući Molotovljeve koktele i pucajući na protivnika.

Road Wars ima dosta staza, što nije običaj sa igrama novijeg datuma. Obično programeri koriste proverenu tehniku "staza u ogledalu", gde se ista staza vozi naopako i računa se kao da ima više staza u igri. Road Wars ima i ovu opciju, ali zato ima i dosta staza - ukupno 15. U modu Liga postoji tri nivoa težine, koja se prelaze redom. Zatim je u težoj ligi (intermediate) prisutno pet staza i u naprednoj ligi (advanced) čak šest staza. Ovaj metod oko deljenja staza mnogo je bolji sistem od glupih ideja, koje su koristile neke igre s velikim imenima (npr. poslednji Test Drive).



Kada se prvi put startuje Road Wars može uslediti potpuni šok. Glavni meni i intro izgledaju kao igra stara najmanje pet godina, sve sa pikselizovanom grafikom i manjkom boja. Road Wars ima samo neprijatan uvod, ali čim startujete pojedinačnu trku (single race), uvidećete da je grafika sasvim pristojna. Modeliranje vozila je čisto i glatko, dok su čak i sprajtovi pored staza dobro iscrtani. Neki specijalni grafički efekti su blago rečeno tužni, s obzirom da je svetlost u igri uglavnom nacrtana, a ne 3D renderovana, uključujući i svetlost farova. Grafički efekti oružja i preloma svetlosti kroz objektiv kamere veoma su ispod standarda. Zaista bez ikakve veze! Uz to treba dodati da su zvučni efekti limitirani na sudare kola i prasak oružja, uz nešto malo semplova zvuka motora. Zvuk okruženja time je veoma limitiran i ubija potencijalno dobru atmosferu.



Nije preterano inventivna ideja oko trkanja do pobede "na mišiće". Jedini novitet koji nije viđen u sličnim igrama je što se pored staze nalazi stacionarno naoružanje - topovi, mitraljeska gnezda, električne barijere i slično. To znači da će pored protivnika da vas napada i sama staza! Ostali elementi su slični prosečnoj trkačkoj igri. Pare po završetku staze dobijaju se na osnovu ukupnog plasmana po završetku trke. Staze su detaljne i postoji više interesantnih elemenata i drugačijeg terena. Stilovi staza su limitirani na tri - klasična staza po pisti, po ulicama i po zemljanoj podlozi.

Postoji i polu-originalan element igre. U Road Wars postoji garaža i stalna realistična oštećenja na kolima. To znači da kola koja su pretrpela znatna oštećenja tokom trke, mogu između dve misije da se obnove u garaži. Takođe je moguće nadgraditi vozilo raznim dodacima. Postoji izbor između deset vozača, od kojih svaki poseduje specifične osobine. Te njihove osobine ogledaju se u jeftinijem dobijanju delova ili opravki kola, besplatnim gumama, boljem vešanju kola i slično (pa čak dobijaju i benzin "preko veze" - po nižoj ceni). Nema puno razlike između vozila na početku igre, već se osvajanjem bonusa kroz trke i kupovinom delova značajno menjaju. Izbor oružja je standardan, kao u drugim igrama. U suštini oružja u igri pomažu vam isključivo da održite kola do kraja trke u jednom komadu, pošto oružje vaših protivnika i nije neka pretnja. Krediti se dobijaju isključivo ako završite stazu, a ne i za odstrel svojih protivnika. A ako vas skinu sa staze, nema para!

Road Wars nije uopšte specijalna igra. Ona je mešavina nekoliko žanrova i nedostaje joj neki specifični "boost" da bi bila malo bolja. Nije puno vredna pažnje prosečnog igrača, dok je preporučljiva početnicima.



65%

*Zahvaljujemo se **CD klubu NT** (Tel. 011/322 40 40) na ustupljenim diskovima.*

Ime: **Road Wars**
Izdavač: **Swing Entertainment**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Vožnja / Pucačina**

Minimalna konfiguracija: **P200 MHz, 32Mb, 200 Mb, 3D 4Mb**
Optimalna konfiguracija: **PII-400 MHz, 64 MB RAM, 400 Mb**

PC CD-ROM



Bunny

ARCATERA
THE DARK BROTHERHOOD

PC CD-ROM

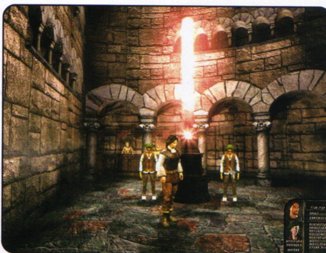
Ime: Arcatera
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Windows
Žanr: RPG


3 DISKA

Minimalna konfiguracija: PII-233 MHz, 32 MB RAM, 650Mb, 8MB
Optimalna konfiguracija: PIII-600, 128MB RAM, 700MB

Poreklom iz nemačke softverske kuće "Westka Entertainment" stiže do nas malo čudna avantura pod imenom Arcatera: The Dark Brotherhood. Ona bi trebala da u jednu igru obuhvati RPG elemente i avanturistički način istraživanja. Na tom polju igra nudi jednu kašičicu od ukupne atmosfere koju je trebala da pruži. Klase likova mogu se generisati kroz devet kategorija bacanjem virtuelnih kockica: strength, luck, charisma, physical resistance, inteligence...

Adventurer traži normalniji život od radničkog života njegove porodice i devojku svojih snova (zar ne tražimo svi?). Lopov i Magician traže ubice svojih očeva, kako bi se osvetili misterioznom čoveku zelene kože i čudnom vitezu u crnom oklopu. The Monk je preživeo potpunu amneziju i seća se jedino požara u manastiru, nekog monstruma zbog koga se onesvestio i svoga proterivanja iz reda monaha od strane glavnog sveštenika. Pred glavnim junakom nalazi se gomila misterija koje se moraju razrešiti. Zadatak koji je dobio od čudnog starca na početku, vezan je za dva zla koji će nezavisno jedno od drugog pokušati da pokore ostatak sveta, a svoju brutalnu kampanju započinju ni manje ni više nego baš u Senori. Prva sila zla je u vidu tajne sekte, koja se naziva Black Sun. Druga sila koja će junaku predstavljati problem je Rog Gwenuar, opasni, ogromni i priglupi varvarin. Na svu sreću, uhvaćen je i sprema se njegovo pogubljenje. Glavni cilj junaka je da otkrije misteriju vezanu za neprijatelje i okonča njihovo iživljavanje.



Midtown je prvi deo Senore i manje je opasan od ostatka grada. U ovom delu žive plemstvo i srednja klasa. U Eastwartsu živi siromašni deo populacije i potpuno je slobodan za ulazak. Kada se izađe iza zidina grada, može se ispitati divljina - močvara, pećine, kanjon i šuma Kandt...

Prvi problemi u igri počinju odmah pri prvim razgovorima sa sporednim likovima po gradu. Iako mu likovi objašnjavaju i potvrđuju da Black Sun i njihovi lideri postoje, karakter odbija to da prihvati i ubeleži u svoj dnevnik. Za igru koja se bavi misterioznim stvarima, većina misterija je otkrivena u uvodnom introu svakog od likova, pa ih samo treba dokazati. Razgovor je vrlo jednostavan proces, ali veoma bitan za nepredovanje kroz igru.

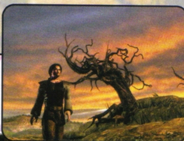


Ako vam likovi zadaju određeni quest i uspešno ga završite (u pitanju su standardni "idi i donesi" questovi), njihovo raspoloženje naglo raste. Kada je NPC potpuno iznerviran zapitkivanjem, prekinuće razgovor. Isto tako, postoji suprotna opcija kojom se može prekinuti razgovor uvredom (mrš' bre...), a ponekad izazvati i borba. Karakteri mogu izabrati da napadnu ili samo ispitaju sporedne likove, a čarobnjaci mogu bacati čarolije na njih, dok ih lopov može odžepariti. Pri napadanju NPC-ova unutar grada ili provaljivanjem u kuće, postoji mogućnost da glavnog lika pojure gardisti i uhapse ga.



Experience Points se dobijaju kroz razgovore s likovima i otkrivanjem novih podataka, kao i rešavanjem questova, ređe kroz borbu. Borba podseća na već viđeno u nešto starijoj igri Return to Crondor, ali sa uprošćenijim upravljanjem.

Grafika je 2D renderovana, te je svet Arcatera predstavljen sa zavidnim detaljima. Pozadine su statične, ne skroluju s igračevim kretanjem. Svaki ekran podseća na umetnički crtež. Arcatera: The Dark Brotherhood rađena je po istoimenoj Pen&Paper igri, koja je razvijana tokom 12 godina od Sasche Hussocka. Deo tima koji je radio na igri, takođe su igrači board Arcatere, tako da se vidi da je rađena iz ljubavi, pre nego kao profitabilna mainstream igra.





*Zahvaljujemo se **CD klubu NT** **(Tel. 011/322 40 40)** na ustupljenim diskovima.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	4.0	2.5	3.0





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Kao što smo vam obećali, ovaj put vas čeka kompletno rešenje za METAL GEAR SOLID. Trudimo se da na osnovu vaših pisama odaberemo rešenje za koje je stigao najveći broj glasova. U sledećem broju će biti VAMPIRES COUNTDOWN ili DINO CRISIS, videćemo ko dobije više glasova.

UVOD:

Radnja ove igre se odvija na Aljasci, na ostrvu Shadow Moses, koje je služilo vladi kao skladište nuklearnog naoružanja. Tu je čuvana još jedna tajna - Fox Hounds (grupa obučenih specijalaca, koja je za vladu obavljala sve poslove). Stvoreni su univerzalni vojnici, koji sada vladi okreću leđa i postaju teroristi, koji preuzimaju vlast nad skladištem nuklearnog naoružanja. Takođe, postavljaju svoj ultimatum, jer će doći do nuklearne katastrofe, ako se ne ispune njihovi za sada nepoznati uslovi.

Na scenu stupaš u ulozi glavnog lika - Solid Snake-a, kao jedini bivši član grupe Fox Hounds, koji nije postao izdajica. Tvoj zadatak je da se uvučeš u njihovo skladište i oslobodiš DARPA Chief-a i predsednika jedne od najvećih fabrika za proizvodnju naoružanja US ARMY. Moraš da uništiš i METAL GEAR, oružje koje predstavlja opasnost po ceo svet.

Igru počinješ na pristaništu. Siđi stepenicama u vodu gde ćeš naći hitnu pomoć (RATION). Kod sebe imaš paklu cigareta i dvogled. Radio će ti trebati često, jer će te preko njega pukovnik Campbell informisati o svemu. Kada ti nešto bude nejasno pozovi ga radiom na 140,84 MHz. Propuzi ispod kontejnera i na desnoj strani ćeš naći još jednu pomoć. Posle nekoliko minuta, liftom će stići još jedan stražar. Tvoj cilj je da se neopažen uvučeš u lift, pošto još uvek nemaš ništa od oružja. Lift će te popeti na novu lokaciju, gde se nalazi pista za helikoptere i postrojenje za odlaganje. Uslediće fenomenalna animacija, posle koje moraš da pronađeš kamion u kome ti se

Legenda kontrolera





evo rešenja!



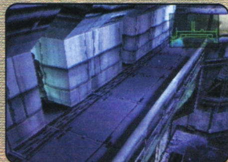
nalazi pištolj. Kod kontejnera ćeš naći Ration, a ručne bombe na pisti. Tvoj sledeći cilj je da se neopažen uvučeš u hangar sa tenkovima. Još uvek nemoj



da koristiš pištolj (nemaš prigušivač), da ne bi privukao pažnju stražara. Izbegavaj sigurnosne kamere, kako ne bi otkrio



svoje prisustvo. Do hangara se stiže kroz ventilacioni otvor, koji se nalazi u levom uglu dvorišta ili preko stepenica na desnoj strani, koje te odvode na isto mesto. Takođe možeš da koristiš radio da bi se usnimavao tokom igre, tako što ćeš njime pozivati Mei Ling (140,96 MHz). Da bi pozvao Master-a (učitelja), moraš pozvati 141,80 MHz. Sada moraš da puziš kroz ventilacioni sistem, sve dok ne stigneš do jednog otvora gde ćeš sići. Sada si na terasi i tu ćeš naći granate za onesposobljavanje elektronskih uređaja i terminal za noćno osmatranje (nalazi se u jednom magacinu). Siđi dole, iza stepenica pokupi municiju za pištolj i produži do podnožja magacina u kome ćeš videti još jedan ventilacioni otvor. Sada idi do lifta i njime se spusti u podzemni nivo B2, gde se nalaze magacini sa oružjem i municijom. Budi oprezan, otvaraju se rupe u podu. Uzmi municiju za pištolj iz magacina koji je jedini otvoren, pa se vrati u lift da bi se spustio na B1 nivo. Videćeš merdevine kojima opet ulaziš u ventilacioni otvor, ispod koga se nalaze ćelije. U jednoj se nalazi i DARPA Chief, pa zato siđi kod njega. Tu uzimaš karticu Level 1 (njom otvaraš sva vrata označena brojem 1). Zatim će uslediti borba sa stražarima u kojoj će ti pomoći MERYL. Vrati se u sobu sa ćelijama i pokupi municiju, a zatim se liftom vrati na B2 gde se nalaze magacini sa oružjem i municijom. Iz jednog magacina uzmi granate, a iz drugog C4 eksploziv. Još jednom se spusti u hangar i iz jedne sobe izmi prigušivač za pištolj, a na terasi iz druge sobe uzmi kartonsku kutiju, koju koristiš da bi se sakrio. Ponovo se vrati na B2, jer ti je tamo nastavak igre. Deo zida na kome treba postaviti eksploziv je svetlije boje. Možeš i da se prisloniš uz zid i laktom da lupaš po njemu, čućeš po zvuku gde treba da postaviš C4.











Eksplozija će napraviti otvore u zidu i iz novih prostorija uzmi C4 municiju i granate. U podnožju magacina u donjem levom uglu pronađi još jedan zid na koji postavljaš C4 i dobićeš dalji put. Stigao si u tajni hodnik u kojem treba još dva puta da upotrebiš C4. Prođi prvo kroz desni prolaz, gde se nalaze sobe 4 i 6, a zatim se vrati u gornji prolaz. Odgledaj demo u kome ćeš videti predsednika Baker-a vezanog. Sada ti sledi nova borba protiv revolveraša Ocelot-a, u kojoj možeš da koristiš samo pištolj. Ipak predsednik Baker umire, ali ti dobijaš disk, Level 2 karticu (kojom otvaraš sva vrata sa brojem 1 i 2) i proširenja za opremu. U toj prostoriji videćeš još jedna vrata sa oznakom (4). Kada se budeš vraćao u magacin svrati u sobu (2). Upotrebi terminal za noćno osmatranje ili cigarete da bi bolje video laserske snopove iza kojih ćeš videti mitraljez (Famas) i municiju za njega. Liftom se vrati do hangara sa tenkovima, popni se na terasu i uđi u sobu (2). Tu ćeš naći pomoć i detektor mina. Pozovi radiostanicom Campbell-a, koji će te izvestiti da je potrebno da stupiš u kontakt sa Meryl, zato što će ti ona otvoriti vrata (5) u hangaru. Ako broj već nisi pročitao na kutiji, evo pomoći (140,15 MHz) i veliki problem je rešen! Posle razgovora sa njom sačekaj minut i vrata će se otvoriti. U širokom holu su postavljeni infracrveni zraci, koji prekidom snopa aktiviraju otrovni gas. Zato ponovo upotrebi terminal za noćno osmatranje da ne bi prekinuo snop. Prođi kroz vrata (2) i stigao si u ka-







njon, gde će te preko radija pozvati Deepthroat (njegova frekvencija je 140,48 MHz) i reći da je kanjon miniran, tako da sada možeš da koristiš detektor za mine. Javiće ti se i Natasha, njena frekvencija je 141,48 MHz. Kreni napred i videćeš da je ulaz u kanjon bila zamka. Sada će se pojaviti Vulcan Raven - tenkista! Otpuzi do



stuba na levoj strani i probaj da se što više približiš tenku. Koristi ručne granate, tako što ćeš ih bacati na kupolu tenka. Još nešto: ako uključiš detektor za mine i dopuziš do njih onda možeš i sam da ih postavljaš (CLAYMORE). Kada ga ubiješ dobićeš novo proširenje opreme i karticu Level 3 (otvara sobe: 1, 2, 3). Bilo bi poželjno da se još jednom vratiš do hangara sa tenkovima i popneš u magacin B2, da bi se dopunio municijom i otvorio vrata 3. Tu možeš da uzmeš novo oružje: Nikita launcher. Ponovo se vrati na novu lokaciju, u hol nuklearne zgrade 1. Popni se stepenicama i uzmi pomoć (to možeš često da ponavljaš). Provuci se ispod vrata i ušao si u hangar gde su



smeštene nuklearne bojeve glave. Moraš stepenicama da stigneš do lifta neprimećen, inače će se aktivirati bojevi gas. Javiće ti se i Natasha, koja je stručnjak za atomsko naoružanje. Da bi eskivirao stražare, koristi kartonsku kutiju i kada uspeš uđi u lift koji će te prebaciti na B1.



Iz sobe (3) uzmi Nikitu (ako već nisi), a u muškom WC-u pomoć. Idi na B2. Pozvaće te Deepthroat. On ti kaže da treba da uništiš energetsko napajanje na severozapadnom zidu, do koga ne možeš stići zbog elektroficiranog poda i puštenog gasa! Uslediće kratak demo i videćeš generator. Upotrebi Nikitu na sledeći način: Kada ispališ projektil pritisni taster (△) i upravljaj raketom pomoću kursora kontrolera, skretanjem levo i desno! Uz malo vežbe uspećeš, a onda se vrati nazad po vazduh. Pokupi gas-masku u trećoj sobi sa desne strane i kreni desnim hodnikom. Prođi kroz dve male sobe i stigao si



u hodnik sa iskasapljenim vojnicima. Njih je pobio Cyborg Ninja - Exsoskeletor, koji je i tvoj novi protivnik. Koristi terminal za noćno osmatranje i bori se golim rukama, pošto ti ni jedno oružje ne može pomoći. Odgledaj demo, pokupi karticu Level 4 i javi se na radio. Tu u laboratoriji upoznaješ glavnog inženjera, Otaccon-a. Obiđi preostale dve sobe sa brojem



(4), uzmi noćni vizir-dvogled pa se vrati na B1. Sada nemoj da ubijaš stražare, zato što je jedan od njih i Meryl. Važno ti je da otrčiš za njom u ženski WC! Ona te tamo čeka.

Ako je ubiješ, igru moraš da ponavljaš. Posle introa Meryl će ti dati PAL Card Key i karticu Level 5. Svrati u kontrolnu sobu i uzmi kartonsku kutiju, pomoć i diazepam (iz soba 4 i 5). Vrati se u hodnik i zajedno sa Meryl produži drugim delom hodnika, do vrata koja vode u komandirovu kancelariju. Odgledaj demo, uđi u kancelariju, odgledaj još jedan demo i javi se na radio. Videćeš promene u Merylinom ponašanju i saznaćeš da njom upravlja Psycho Mantis. Ona će sada pucati pištoljem u tebe, pa zato





moraš da je nokautiraš! Sada počinješ borbu protiv Psycho Matisa. Pošto ti on čita misli, biće ti teško da ga pobediš, ali jednog trenutka će ti se izgubiti slika sa monitora i ispisaće se velikim slovima HIDEO. Nemoj da pomisliš da je disk neispravan, već uradi sledeće: IZVADI KONTROLER IZ (I) PORTA I UBACI GA U (II) PORT!!!



Kada mu oduzmeš pola energije, Meryl će ponovo da te napadne, a ti moraš još jednom da je nokautiraš i da nastaviš borbu protiv Mantisa. Treći put Meryl hoće da izvrši samoubistvo, pa moraš još jednom da je nokautiraš i okončaš borbu sa Psycho Mantisom. Odgledaj još jedan demo i kreni prema vratima koja su se otvorila. Na monitoru će se ispisati sledeće: PLUG CONTROLLER INTO CONTROLLER PORT 1. Tako i uradi: VRATI KONTROLER U (I) PORT! Nastavi dalje kroz tajna vrata, koja te vode u nove prostorije. Usput uzmi municiju i pomoć i nastavi dalje. Moraš da prođeš

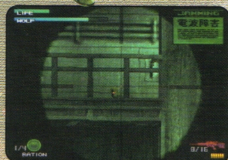


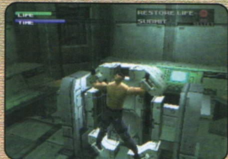
kroz pećinu u kojoj te očekuju krvoločni vukovi. Pošto je mračno, upotrebi vizir za noćno osmatranje. Nemoj da ubijaš malog vuka, pošto ti on pokazuje put kojim treba da ideš. Kada se sastaneš sa Meryl prođi kroz vrata i izađi u zemljani prolaz. U širem delu prolaza su postavljene mine, pa zato pusti nju da ode prva. Prati njene





tragove! Tada će neko da zapuca na nju i raniće je. Saznaćeš da je to tvoj novi protivnik - snajperista Volf. Pozvaće te Campbell i kazati da moraš da se vratiš u hangar sa tenkovima na B2, da bi iz magacina uzeo snajper kojim ćeš da ubiješ Volf-a. Kada stigneš u hangar, uđi u sobu (4) na terasi, pa idi u hodnik na B2 gde si postavljao C4 eksploziv. Tu su ostale još dve neotvorene sobe sa brojem (4). U jednoj ti se nalazi foto aparat, kojim možeš da slikaš šta poželiš i da te snimke sačuvaš, a druga ti otvara prolaz do magacina (prespaja sobe). Iz magacina (5) uzmi snajper i municiju za njega i vrati se na mesto gde je ostala Meryl. Prilikom povratka pazi na laserske snopove i vukove. Kada se vratiš nazad, Meryl više neće biti tu i videćeš samo krv na podu. Snajperom onesposobi novog protivnika. SNIMI POZICIJU PRE NEGO ŠTO UĐEŠ U SOBU (6)!!! Pre ulaska u sobu, pokupi municiju sa terase, a potom vidi animaciju u kojoj ćeš da upoznaš snajperistu (zgodna mala?). Bićeš zarobljen i odveden





u tamnicu na nivou B1 hangara za tenkove. Videćeš sebe vezanog za neki strujni aparat, kojim upravlja Revolver.

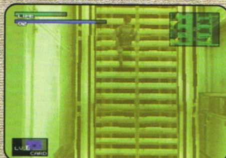
VAŽNO: Igra ima dva kraja, a na tebi je da odlučiš!

1) Ako prilikom mučenja pritisneš taster (SELECT), dao si iznuđeno priznanje. Meryl će da umre, a Otacon ostaje živ.

2) Ako prilikom mučenja brzo pritiskaš taster (O), obnavljaćeš energiju i igru ćeš završiti sa Meryl. Ako taster (O) ne pritiskaš dovoljno brzo, igra se završava, pa je moraš započeti od poslednjeg usnimavanja. Zato bi trebalo da se usnimiš čim ubiješ snajperistu Volf-a.

Naravno da hoćeš da Meryl ostane živa, pa se zato i ti pomuči. Posle prvog mučenja naći ćeš se u zatvoru gde će te pozvati Campbell. Kada završiš razgovor ideš na još jednu probu izdržljivosti, nakon koje te vraćaju u zatvor. Stražaru će iznenada pozliti i moraće do WC-a. U međuvremenu će doći Otaccon i daće ti Level 6, kečap i sendvič. Kada ode sakrij se ispod kreveta i posle izvesnog vremena stražar će se vratiti. Videće da te nema i ući će u ćeliju. Brzo iskoči i savladaj ga, a u sobi za mučenje pokupi svoje stvari. Liftom idi na B2 do tajnog hodnika u kome se nalazi soba (6) i iz njega uzmi granate za onesposobljavanje elektronskih uređaja. Kreni nazad gde si onesposobio Volfa.

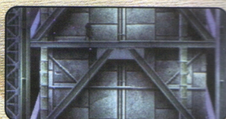
Kada stigneš do Nuklearne zgrade, na B1 i B2 otvori poslednje dve sobe (6) i uzmi



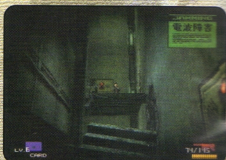
Medicine i pancirni prsluk. Konačno si završio sa svim sobama u hangaru i Nuklearnoj zgradi. Pri povratku obrati pažnju na laserske snopove, sigurnosne kamere, mine u kanjonu i vukove u pećini. Javi se na radio i saznaćeš da kod sebe imaš vremensku bombu koju moraš hitno da izbaciš iz svoje opreme, inače ćeš da pogineš! Prođi kroz sobu (6) i nastavi ka tornju A. Javi se na radio, a iz hodnika pokupi municiju. U sledećem hodniku obavezno uzmi uže (Rope). Cilj ti je da stigneš do



vrha tornja do 27-og sprata. Stalno će te juriti stražari, zato trči bez stajanja. Usput ćeš videti vrata sa brojem (6), ali nemoj da se zaustavljaš, pošto su ona zamrznuta sa spoljne strane. Kad stigneš do vrha, merdevinama se popni na krov komandnog tornja i odgledaj demo. Ovog puta te napada nov protivnik, Liquid koji upravlja helikopterom. Borba ti trenutno nije od velike pomoći i zato iskoristi uže da bi se



spustio na terasu. Izbegavaj vodenu paru koja može da te opeče. Kada se spustiš na terasu uzmi pomoć i C4, a zatim razvali zamrznuta vrata (6). Siđi do prizemlja i tu ćeš naći dosta municije i pomoći, pa se vrati nazad. Primetićeš na drugom kraju terase stražare, koji će da zapucaju na tebe. Najlakše ih možeš ubiti Nikitom ili snajperom. Ponovo te napada Liquid, a ti uđi u novu prostoriju, gde ćeš naći Stringer Missile i projektile za njega. Sada si



ušao u Komandni toranj B u kojem ti se nalazi lift, ali koji trenutno ne možeš da koristiš. Siđi stepenicama i usput uzmi municiju, pa se opet vrati do lifta. Pošto su kutije nestale, nastavi da se penješ ka vrhu tornja. Naići ćeš na senzorske mitraljeze, pa upotrebi granate za onesposobljavanje elektronskih uređaja (chaff. g). Na vrhu pokupi projektile za Stinger i pomoć. Popni se merdevinama i spremi za novu, ni malo laku borbu u kojoj te helikopterom napada Liquid. Ova borba će biti duga i mukotrpna i moraš biti veoma



precizan kada koristiš Stinger. Ako ti ipak ponestanu projektili možeš ih uzeti na obližnjoj platformi. Kada ga uništiš dobićeš proširenje za opremu i pozvaće te Otaccon (141,12MHz) da ti kaže da je lift proradio. Chaff granatama onesposobi senzorske mitraljeze i uđi u lift, gde će te pozvati Otaccon i reći da te u liftu očekuju četiri nevidljiva protivnika. Upotrebi terminal za noćno osmatranje i lakše ćeš ih ubiti. Kada ih pobiješ izađi u hodnik, uzmi municiju i pripazi se mitraljeza. Protrči drugim hodnikom koji te vodi do

snežnog dvorišta. U desnom uglu je pomoć. Kreni napred i pogodiće te metak. Ponovo te očekuje borba sa Volfom. Zauzmi položaj iza drveta i odatle uzvrati vatrom. Ovog puta ćeš ga se trajno rešiti.



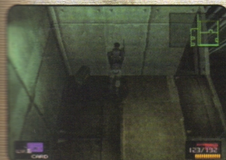
. U dvorištu se nalaze po dvoja vrata sa leve i desne strane i troja vrata pravo. Prvo obiđi vrata sa leve i desne strane i uzmi sve pomoći, bombe i municije. Posle toga idi pravo i videćeš sobu sa brojem (7) koju još uvek možeš da otvoriš, ali otvori (6) sa desne strane. Tek sada idi levo od sobe (7), do vrata na kojima piše ...AI (6). Kreni stepenicama na dole. To je ujedno kraj prvog diska. Na monitoru će biti ispisano: Insert DISC 2.

...ro ubaci drugi disk i nastavi igru...

Stepenicama stižeš na novu lokaciju, u postrojenje sa pećima za topljenje metala. Lift ne možeš trenutno da koristiš. Videćeš jednog stražara koga je najbolje da ubiješ snajperom. Videćeš i jedan krank ... se stalno pomera. Prikači C4 za gelender i kada se krank približi, aktiviraj eksploziv. Kada se krank polomi uradi to još jednom, posle čega će biti oslobođen



prolaz po samoj ivici zida. Leđima se prisloni uza zid i pređi na drugu stranu. Eliminiši stražu, pokupi municiju i pomoć i uđi u sobu sa kotlovima. Izbegavaj vrelu paru i propuzi ispod vrata da bi uzeo municiju. Vrati se do lifta i kada ga aktiviraš napašće te stražari. Obiđi prostoriju i prođi kroz velika vrata koja te vode do velikog lifta. Kada ga pokreneš napašće te tri stražara, tako da moraš da ih ubiješ.



Pređi na drugi teretni, lift koji će te posle duge vožnje prebaciti do novih vrata sa brojem (6). Iza kontejnera sa desne strane pokupi pomoć, pa uđi u novu prostoriju (Warehouse) gde te očekuje novi protivnik - Raven.



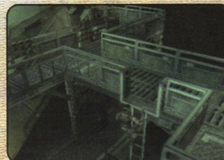
Možeš ga ubiti Nikitom, tako što moraš da mu ispaljuješ projektile iza leđa ili da postavljaš C4 eksploziv, pa kad on naiđe ti ga onda aktiviraj. A najlakše ćeš ga ubiti, ako si sačuvao (Claymore)



eksploziv. Kada ga ubiješ dobićeš karticu Level 7 i proširenje za opremu. Pomoću dva teretna lifta vrati se u snežno dvorište i iz sobe (7) uzmi municiju i opremu. Obiđi i sve ostale sobe i dopuni se maksimalno. Vrati se ponovo u (Warehouse) i uđi kroz vrata (7). Od Mastera ćeš saznati da je Naomi špijun. Pođi holom i obrati pažnju na rupe u podu. Nastavi napred i videćeš 35 senzorskih mitraljeza. Vreme je da upotrebiš granate (chaff) za onesposobljavanje elektronskih uređaja. Stigao si u podzemnu bazu 1 gde je smešten ME-



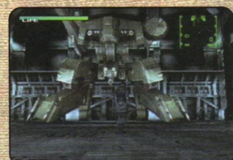
TAL GEAR REX! Eskiviraj mitraljez, pokupi municiju, pomoć i granate koji se nalaze u vodi. Popni se na nivo 2 i javi se na radio i nastavi do nivoa 3 gde moraš da



ubiješ stražara snajperom. Javi se na radio, idi do glavne komandne sobe. Videćeš animaciju u kojoj se pojavljuju Liquid i Revolver. Oni će jednog trenutka da te spaze i pripucaće na tebe, ali te neće pogoditi. Tada će da ti ispadne PAL Card Key u vodu sa toksičnim otpadom i ti moraš da odeš po nju. Iz demoa ćeš saznati na koji se način koristi kartica. U stvari ta ista kartica se koristi tri puta i to na sledeći način: U prvom LAP TOP-u pri trenutnoj temperaturi, u drugom pri niskoj temperaturi i u trećem pri visokoj temperaturi. Kada iz vode uzmeš PAL Card Key kreni nazad prema kontrolnoj sobi. PAŽNJA: Pogledaj u svoju opremu i izbaci BOMBU, koju si takođe našao u vodi. Pre nego što dođeš u kontrolnu sobu, Stingerom uništi senzorske mitraljeze i tek onda u levi LAP TOP ubaci PAL Card



Key. Da bi aktivirao sledeći, moraš da odeš do (Warehouse) sobe u kojoj si se borio protiv Ravena. Izvadi karticu iz opreme i čekaj sve dok ona ne promeni boju u PLAVO!!! Tada se ponovo vrati do kontrolne sobe i aktiviraj srednji LAP TOP! Još jednom moraš da se vratiš natrag, ali ovog puta ideš do soba gde se topi čelik. Tu isto moraš da se zadržiš sve dok se PAL Card Key ne pretvori u CRVENU boju!!! Moraš brzo da se vratiš do kontrolne sobe da se kartica ne bi ohladila. Prilikom povratka pozvaće te Naomi i priznaće ti sve. Kazaće ti i ko je i šta je ona i da je imala zadatak da te ubije. Reći će ti još da je Exsoskeletor u stvari njen brat. Poslednji put ubaci PAL Card Key i sada si



METAL GEAR stavio u borbreni položaj. Pozvaće te Master i saznaćeš da je sve bila nameštaljka i da je pravi učitelj ubijen tri dana ranije u svom stanu. Znači, sve vreme si kontaktirao sa lažnim učiteljem - Liquidom. Kada se razgovor završi, vrata će se zatvoriti i biće pušten otrovni gas. Iskoristi gas masku i pozovi Campbella, koji će te uputiti na Otaccona. Kontaktiraj





ga i on će isključiti gas i otvoriće ti vrata. Kreni napolje i videćeš Liquida kako beži. Kreni za njim i odgledaj demo. Videćeš pravu istinu i saznaćeš da je ubistvo Liquida i uništenje METAL GEAR-a, kao i njegovih ljudi, bila samo vešto isplanirana diverzija za pokretanje REX-a. Saznaćeš da su svi zaraženi onim istim virusom od koga su umrli DARPA Chief i predsednik Baker, osim Liquida, Otacco-na, Meryl i tebe. Na kraju razgovora, Liquid će ići u REX-a i pokrenuti ga, a ti se pripremi za najtežu borbu do sada. Obrati se Otacconu koji će ti reći da prvo moraš da uništiš radar, koji se nalazi sa leve strane komandne kabine (okruglo burence). Koristi Stinger i kada ga prvi put onesposobiš, Liquid će morati da otvori kabinu zbog kratkog spoja, što će ti olakšati da uništiš sistem za upravljanje i navigaciju. Ponovo demo u kome ćeš videti kako ti Exsoskeletor spašava život i kako on konačno umire.





Još jedna borba ti predstoji i u njoj moraš biti veoma brz i precizan da bi preživeo. Ciljalj u kabinu za upravljanje. Kada ga definitivno uništiš, javi se na radio i videćeš da je pukovnik opozvan sa dužnosti i da je ministar odbrane naredio da se uništi baza na ostrvu. Liquid se ponovo uključuje u ovu situaciju, oslobađa te veza sa ruku, da bi završili tuču golim rukama. Moraš da se boriš zato što je on za Meryl prikačio vremensku bombu, koja će eksplodirati za manje od tri minuta. Kada ga savladaš, oslobodi Meryl i kreni izlaznim putem do garaže. Ostalo je deset minuta do detonacije, pa zato požuri. Pored stepenica uzmi pomoć i bori se protiv stražara, dok Meryl ne pokrene vozilo kojim ćete pobeći. Imaš mitraljez koji ti je na raspolaganju. Njime pucaj u burad koja će eksplodirati i napraviti otvor za beg. To ponovi još dva puta, a onda ćeš primetiti džip iza sebe. To je Liquid. Nećeš moći da ga ubiješ, ali cilj ti je da izdržiš do kraja tunela. Kada se približiš izlazu, Liquid će svojim džipom udariti u tvoj i izazvaće prevrtanje oba. Ti i Meryl bićete priklješteni ispod džipa, ali ne i on. Ipak on pada mrtav.

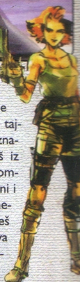




Pa i bilo je dosta borbe, zar ne? Pozvaće te Campbell i reći da je atomski udar opozvan i da su spasilačke ekipe krenule u akciju spašavanja. To je ujedno i kraj igre. ...Ali, da li je to kraj?

Čućeš i razgovor između dve nepoznate osobe, u kome kažu da je METAL GEAR uništen, ali ne i izgubljen. Saznaćeš da je identitet te dvojice ostao u tajnosti i da su osobe koje su znale za njih uklonjene. Čućeš iz njihovog razgovora da su kompletni dosijei i fajlovi sklonjeni i sačuvani na bezbednom mestu. Na kraju razgovora, čućeš kako jedna osoba oslovljava drugu sa: "Hvala Vam gospodine predsedniče"...







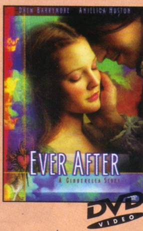
Male cake:

Trajno ubistvo protivnika:
Priđeš protivniku iza leđa i pritisneš taster (□) desetak puta, ali veoma brzo, sve dok on ne nestane trajno.

Različiti krajevi igre:
Ako prilikom mučenja na strujnoj napravi izdržiš, igru ćeš završiti sa Meryl i dobićeš od nje na poklon - BANDANA.
Ako ne izdržiš mučenje i sve priznaš, igru ćeš završiti sa Otacconom i dobićeš: STEALTH (nevidljivost).

EVER AFTER

Bila jednom jedna ... Tako bi otprilike mogla da počne priča o ovom filmu. Posle Shakespear-a, Dracule i ostalih bajki modernog doba (Dobro, dobro ... znam da Shakespear nije bajka), "blesavi" Amerikanci napravili su rimejk bajke Pepeljuga (Cindarella). Ne znam koliko bi mogao da vas zanima film koji se propagira kao "Cindarella for all ages" (Pepeljuga za sve uzraste), ali ako ni zbog čega drugog film bi trebalo pogledati zbog Drew Barrymore i Angelice Houston, koje su stvarno mmm... maestralne (nemam bolju reč). Priča je naravno malo produbljena i, u stvari u sebi krije univerzalnu poruku, da je sve moguće, ako stvarno verujete u "magiju" ljudskog srca. Pošto svi znate kako se priča završava, nepotrebno je "daviti" vas pričom o radnji filma. Ali svi smo znali i kako će se završiti Titanik, pa smo ga ipak odgledali - zar ne ?!



HEAVY METAL

Ne znam da li ste već upoznati sa ovim naslovom, ali u svakom slučaju Heavy Metal je priča koja ima veoma interesantnu pozadinu.
Sve je počelo još davne 1978/79. kada je "otac" Heavy Metal-a, Len Mogel, došao na ideju da napravi film po stripu, koji je svuda u svetu bio ultra-hit. Ali, pošto je filmska industrija takva kakva je (plati pa se klati), odlučeno je da se umesto filma, (koji je trebalo da bude nova dimenzija u svetu filma), napravi verzija animiranog filma, koja bi se kasnije preradila... Na žalost, ni sada, dvadesetak godina kasnije, nismo doživeli filmsku varijantu po mnogim mišljenjima, jednog od najboljih "crtaća" svih vremena. Pred vama je DVD verzija legendarne Cyber-priče, koja je proteklih godina postala najgledaniji animirani film u američkim bioskopima. Neverovatno okruženje, nesvakidašnja radnja, izuzetna animacija ... samo su neke od osobina Heavy Metal-a koje treba izdvojiti.



TINA TURNER - LIVE

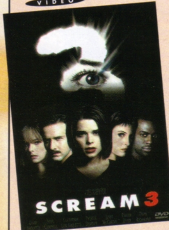
Za razliku od filmskih izdanja koja vam u ovom delu predstavljamo, po prvi put opisaćemo vam i "muzičko" izdanje. Koncert žive legende, koja ovih dana upravo pravi oproštajne koncerte širom Amerike, večita baka svetske scene je ponovo sa nama. Odnosno, njen koncert sa Wildest Dreams Tour-a u Amsterdamu. Još u septembru 1996. kada je Ajaksova Arena bila "neupotrebljena", velika Tina je sa svojim bendom zapalila više od 150 000 gledalaca na koncertima koji su trajali tri dana i važe za kultne koncerte održane u Evropi. David Mallet, bivši oskarovac, snimio je sav materijal (doduše na video zapisu), a sada kada je sve to konvertovano, pruža vam se prilika za kompletan doživljaj (ako imate surround dodatke). Prilika za prave ljubitelje živih svirki, da uživaju u jednom od najvećih muzičkih događaja 1996. godine.



Zahvaljujemo se CD-DVD klubu **EXIT** na ustupljenim diskovima 011/627-827

SCREAM 3

Filmske zvezde Neve Campbell, David Arquette i Courtney Cox, još jednom su se vratile da bi nam uz mnogo uzbuđenja i akcije, završili trilogiju zvanu SCREAM. Onima koji su gledali prethodne delove, preporuka verovatno i neće biti potrebna, a onima koji to još nisu uradili, evo dobrog razloga da provedu popodne ili veče uz doooobre filmove. Scenario za Scream 3 je napisan po čuvenoj (govorimo o okvirima koji nama nisu baš bliski) i okrutnoj seriji ubistava, koja su se dogodila krajem prošle decenije u Kaliforniji, poznatoj pod nazivom Greensboro killings. Naime, dok Sidney Prescott (Campbell) mirno sedi u svojoj "dobro obezbeđenoj" vili, ubistva počinju da joj se "približavaju", što je osnova za ovaj izuzetno uzbudljiv triler. I baš u trenutku kada pomislite da su vam pravila igre konačno poznata, ustanovićete da su sva pravila prekršena!!! Uz nove zvezde Parkera Posey-a (The house of yes) i Jenny McCarthy (diamonds), sasvim je dovoljno razloga da pogledate Scream 3.





dvd izdanja



Mihailo Tešić

Advanced Dungeons & Dragons Rulebook

AD&D - sve ostalo

U prethodna dva broja, obogatili smo vas nekim osnovnim znanjima o prvom izdanju najpopularnijeg FRP sistema - Advanced Dungeons & Dragons. Ostalo nam je još da se ukratko pozabavimo sistemom borbe (bez koje, po mnogima, FRP nije pravi FRP) i raznim settings, tj. fantazijskim svetovima koje su tvorci AD&D sistema osmislili za nas.

Dobra stara tuča je neotuđivi element skoro svake bajke i herojske sage. Marko Kraljević je razgonio Turke na buljuke, Beovulf je morao da ubije zmaja, a svi znamo da Konan nije mogao da prođe dva ćoška, a da ga ne zaskoči neki mračni čarobnjak ili nekakva druga spodoba, koja se najlakše rešava - mačem. S obzirom na to da je akcija ipak ono što nama (ciničnim pripadnicima MTV/Holivud/Moćni Rendžeri generacije) najlakše pobuđuje interesovanje, normalno je da većina igrača želi priliku da se u FRP-u osete herojski. Tako što će, bar nekoliko desetina puta u toku jedne serije avantura (kampanje) oprobati oštricu svog mača & magije, na raznoraznim protivnicima. Ko ih (nas) može kriviti za to? Naravno, daleko od toga da se dobar FRP ugođaj ne može ostvariti bez krvoprolića . Neke od najlepših avantura koje sam igrao (i vodio), bile su one u kojima nije bilo potrebe da se i jednom baci kockica. Vrtele su se oko spletki, rešavanja zagonetki i pronalaženja izvora ličnih i moralnih problema samih likova, gde je umeće igranja uloga (RP) dolazilo do izražaja - a ne ono što vam piše na papiru. Kao da je trend u poslednjih nekoliko godina da se prave "zreliji" RPG sistemi, koji potenciraju RP, a ne G... ali o njima nekom drugom prilikom. Uostalom, ko kaže da NE voli bar malo "fajta" u FRP-u verovatno ili laže ili je (efektivno) mrtav.



Borba u AD&D je u suštini prilično jednostavna rabota, mada može delovati malo matematički zahtevno novajlijama. Kada do nje dođe, deli se na runde (i runda je desetak sekundi), što je vreme za koje u normalnim okolnostima možete da uradite jednu borbenu akciju - da iskoristite onoliko napada koliko imate s oružjem koje koristite, da baciti magiju, ili upotrebite neku, ko zna kakvu drugu borbenu veštinu. Svaki lik ima bar neko umeće borbe, broj koji određuje koliko ga je teško pogoditi (zove se AC - Armor Class, klasa oklopljenosti, i rasponu je od 10 (najgore) do -10 (najbolje)), kao i broj koji određuje koliko štete može da primi lik, pre nego što baci kašiku (HP ili Hit Points). Broj koji pokazuje borbenu sposobnost vašeg lika se zove THAC0, što je skraćenica od "To Hit Armor Class 0" - "Broj koji minimalno morate da bacite na d20 da biste pogodili protivnika čija je klasa oklopljenosti srednja tj. 0". Na početku je THAC0 svima 20 (tj. potrebno im je 20 na d20 da pogode protivnika kome je AC0), a modifikuju ga (smanjuju) visoka snaga, prelazak nivoa, kao i razne druge stvari. Na kraju, borba ispada prilično jednostavna - ako vam je THAC0, recimo, 18, a protivnikov AC4, potrebno vam je (18-4) 14 i više da biste ga pogodili. Ako mu je AC-1, posao će da vam vrši samo 19 i 20. Kada jednom pogodite protivnika, nanosite mu štetu - koja zavisi od oružja koje nosite i vaše snage. U AD&D, svako oružje nanosi određenu štetu, tj. piše koja se kockica baca kada njime pogodite protivnika. Na broj koji bacite, dodaju se bonusi od visoke snage, magije itd. Redosled akcija u borbi određuje inicijativa - na početku svake runde baca se d10, pa ko dobije namanji broj, reaguje prvi. Naravno, znate već - taj broj modifikuje vaša okretnost, magija i šta sve ne.

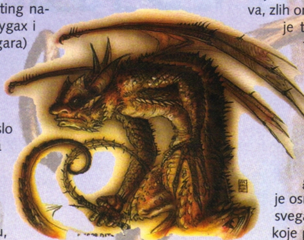


E sad, sva ta borba i magija moraju negde da se događaju. Naravno, najlepše je osmisliti sopstveni svet i u njemu smestiti priču koju ste izmaštali (ili oko priče koju ste izmaštali, osmisliti svet odgovarajući za nju), ali za početak je lakše (i skuplje) nabaviti knjige koje opisuju neki od fantazijskih svetova koji su osmišljeni za AD&D. Prednosti ovakvog pristupa su što ne morate ni iz čega da smislite svet, koji je toliko bogat pojedinostima, šaren i zanimljiv igračima, kao što su oni "kupovni", a i knjige koje opisuju te svetove obiluju idejama za avanture i kampanje koje možete smestiti u njih. U svakom slučaju, početnicima preporučujem da nabave bar neku knjigu o nekom svetu, čisto da steknu ideju kako se to radi. Firma TSR je kroz godine svog postojanja objavila mnoge svetove,



neki nisu zaživeli, neki su nestali, pa se ponovo pojavili u štampi. Neki eto, još uvek traju čak i sada kada TSR više ne postoji, već sva prava ima kompanija Wizards of the Coast. Elem, svetovi.

Prvi setting za AD&D je bio Greyhawk, nazvan tako po najbitnijem gradu kontinenta Flanaess na svetu Oerthu. Greyhawk je setting nastao od avantura, koje su Gygax i Anderson (tvorci D&D igara) smišljali kada su vodili svojim ortacima prvi FRP. Kako je rastao broj avantura, oni su ih povezivali u koherentnu celinu, i iz njih je izraslo ono što se danas smatra "školskim primerom" fantazijskog sveta. Ljudska rasa je najzastupljenija i odgovorna za najjače države sveta. Tu su u većem ili manjem broju, organizovane u države ili kao "manjine" u ljudskim državama i sve druge "standardne" fantazijske rase - vilenjaci, patuljci, gnomi...Tu je savet moćnih i dobrih čarobnjaka, koji obitavaju u gradu Greyhawku i trude se da održe mir u svetu, a tu je i stotinu kojekakvih zlotvora. (Moćni bog zla Luz koji obitava na severu i kad tad će pokoriti ceo svet, horde divljih orkova i goblina koje on kontroliše ili koji nastanjuju ogromna divlja područja, podzemne kraljevine zlih Tamnih Vilenjaka, a velika je verovatnoća da će svako selo i dolina imati nekog lokalnog zlotvora, koji pravi probleme - od nemirnih mrtvaca, do zlog čarobnjaka koji teroriše narod). Naravno, tu su i neistražena prostranstva, koja obiluju zaboravljenim civilizacijama i blagom, kao i raznoraznim čudnim bićima. Ukratko, pravi raj za avanturiste.



Drugi svet koji se pojavio za AD&D bio je Dragonlance, nastao po seriji knjiga Margaret Weiss i Tracy Hickman. Njih dvoje su osmislili svoj svet i godinama vodili svojim prijateljima avanture u njemu. Na kraju su rešili da od toga naprave serijal romana, koji je do dan danas najlepši i najuspešniji od svih "šund-izdanja" sa AD&D tematikom (a toga ima mnogo - na svaku knjigu pravila koju je TSR izdao, ide bar po jedan roman s tematikom iz nekog od njihovih svetova). TSR-u se svidelo što su Weissova i Hickman koristili AD&D pravila za svoje kampanje, pa su po njima napravili setting Dragonlance. Osnovni motiv sveta Krynna, na kome se događaju avanture iz Dragonlance sage su zmajevi. Zla kraljica zmajeva Takhisis teži da zavlada svetom od nastanka vremena, a jedan od ključnih faktora je kontrola nad dobrim i zlim zmajevima na svetu. Krynn je predivan i jako lepo osmišljen svet, ali njegov najveći problem je što je već odigran. Svet je napravljen za likove koji su vodili dvoje pisaca, i ti likovi (heroji Dragonlancea) su vezani za sve ključne događaje na svetu! To ne ostavlja mnogo prostora drugim igračima da se razmahnu... zamislite kako bi bilo igrati avanture u Tolkinovom Srednjem Svetu POSLE događaja opisanih u "Gospodaru prstenova". Nije baš zanimljivo, ha? Dragonlance je ipak popularan, što zbog svoje neosporne lepote, što iz meni nepoznatih razloga.

Najpopularniji od svih AD&D settinga je Forgotten Realms (u kome se događaju skoro svi kompjuterski AD&D FRP-ovi u poslednje vreme - Baldur's Gate, Icewind Dale, Pool of Radiance 2...). U osnovi, on je najsličniji (hmm, skoro identičan) Greyhawku, ali njegovi tvorci su mislili da više, znači i bolje... Forgotten Realms je ogroman i PREPUN SVEGA! Iza svakog ugla vrvi od zmajeva, demona, moćnih čarobnjaka i vitezova, zlih organizacija i bogova... Problem je što je to odlično za kampanje "lokalnog" tipa, u kojim se igra koncentriše na jedan region i događaje oko njega. Ali ako (kao mnogi) volite da osetite da ste istinski heroji kampanje, tj. da ste bitni za čitav SVET (što je, ako proverite, tematika svih dobrih fantazijskih dela - od romana do igara) - Forgotten Realms tu ne uspeva. Možda je osnovni problem (osim što ima previše svega) to što ne postoji jedno, veliko zlo koje preti opstanku celog sveta... (Što je, takođe osobina svih dobrih fantazijskih dela - Sauron u "Gospodaru prstenova", Luz u Greyhawku, Takhisis u Dragonlanceu). Pored toga, ma koliko koristili maštu, svet poput Forgotten Realms jednostavno ne bi mogao dugo da traje sa svim tim prejakim bajama i silnim zlotvorima... Tvorci kao da nisu mislili da tu negde mora da postoji i neka obična raja, ekonomija i običan ŽIVOT u jednom fantastičnom svetu, ma koliko to paradoksalno zvučalo. Forgotten Realms je i dalje najpopularniji, ali razlog su verovatno horde malih Amerikanaca, kojima je mašta prilično ubijena, pa im je lakše da zagrabe iz bućkuriša, nego da smisle nešto svoje.

Ova tri settinga i dalje opstaju (Greyhawk je bio povučen, ali vratiće se sada s pojavom Trećeg izdanja D&D pravila). Tokom godina TSR je imao mnoge izlete u malo čudnije settinge (Dark Sun, velika pustinja u kojoj vladaju psihičke moći i magija koja uništava prirodu; Al Quadim, setting u fantazijskoj Arabiji, pun duhova iz boce i letećih ćilima; Oriental Adventures, za sve one koji više vole mistični srednjevekovni Daleki istok; Ravenloft, gotski horor setting nastao po istoimenoj avanturi, jednoj od najboljih za AD&D ikada...). A i ne tako čudne (tj. neoriginalne) settinge, koji iz ovih ili onih razloga nisu zaživeli.

Na žalost, zbog potencijalne nasilne smrti autora izazvane gl. od. urednikom, ovde moramo napustiti naše bavljenje ovim sistemom. Znajte još samo, da se trenutno u svetu više od prvog izdanja AD&D igra njegovo drugo izdanje, koje je unelo mnoge promene, ali u suštini ostalo isto. Da stvar bude gora, u avgustu je izašla prva knjiga trećeg izdanja, koje je (po svemu što sam do sada video) unelo korenite promene u sistem, osvežilo ga i najbitnije - standardizovalo ga. Više nema silnih tabela za raznorazne situacije, ne morate više da za pogodak bacite što više, a za proveru nekog umeća što manje i sl. No, dok 3. edicija ne zaživi, AD&D 2nd Edition je i dalje najigraniji FRP na svetu.



TVOJA DNEVNA



Stalno gineš na istom mestu?
Zaglavio si se i ne znaš gde dalje?
Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš telefonski servis POBEDNIK 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada.

Evo kako se koristi telefonski servis POBEDNIK :

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju . Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Svakoga dana saznajte nove trikove i šifre za vašu omiljenu konzolu ili PC kompjuter. Trikovi se menjaju dnevno, a nedeljom se emituje izbor najtraženijih šifara i trikova.

abc 2 NAGRADNA IGRA

Odgovorite na 5 prostih pitanja iz igrica sa da ili ne, i ukoliko odgovorite na sva pitanja tačno, ostavićete vaše podatke i postajete učesnik velike nagradne igre sa preko 500 super nagrada. Ukoliko pogrešite, automat vas pita da li želite da probate ponovo.

def 3 VESTI

Saznajte šta je najnovije u svetu konzola i kompjuterskih igrica. Svaki dan najaktuelnije novosti. Budite u toku i saznajte novosti pre svih.

ghi 4 GLASANJE

Vi birate najbolju igru meseca. Pošto saslušate predložene igre, pritisnite taster koji odgovara rednom broju igre, ili ga glasno izgovorite. Top listu sačinjenu od vaših glasova možete pronaći svaki mesec u časopisu BONUS.

jkl 5 IGRA NEDELJE

Igra koja bude dobila najviše vaših glasova pod opcijom 4, biće prikazana u okviru ove rubrike, njeno rešenje, kao i svi trikovi za ovu igru. Pošto obavite glasanje, automat će vas pitati za vaše podatke. Ukoliko ostavite vaše, automatski učestvujete u izboru kandidata za TV emisiju BONUS NIVO.

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

* Ukoliko je vaš telefon već podešen na tonsko biranje, pritisnite samo redni broj opcije, bez prethodnog pritiskanja tastera .

041·20

Osobe mlađe od 18 godina mo

DOZA TRIKOVA

Na telefonskom servisu POBEDNIK, između ostalih možete naći i sledeće šifre i trikove:

PC CD-ROM — Age Of Empires 2, Civilization 2, Descent: Freespace, Heretic 2, Incoming, KKND 2: Krossfire, Myth 2: Soulblighter, Rayman 2: The Great Escape, The Settlers 3, SWAT 3: Close Quarters Battle, Tarzan, TOCA 2, Unreal Tournament ...

PlayStation — Resident Evil 3: Nemesis, Destruction Derby 2, Driver, Fear Effect, Gekido, Grind Session, GTA 2 , Jackie Chan: Stuntmaster, MediEvil 2, Nightmare Creatures 2, Road Rash: Jailbreak, Syphon Filter 2, ISS Pro Evolution, X-Men: Mutant Academy ...

Nintendo 64 — Army Men: Sarge's Heroes, Banjo kazooie, Donkey Kong 64, Duke Nukem 64, Goldeneye 007, Jet Force Gemini, Knockout Kings 2000, Micro Machines 64 Turbo, Rainbow Six, Wipeout 64 ...

GB color — Lucky Luke, Donkey Kong Land 2, Hercules, Prince Of Persia, Yoshi's Cookie, Beatmania, Indiana Jones, Tarzan, Pacman, Space Invaders, Vrally, Top Gear Pocket, Harvest Moon ...

Dreamcast — Sega Rally 2, Virtual Fighter 3tb, Sonic Adventure, Crazy Taxi, Space Channel 5, Resident Evil: Code Veronica, Chu Chu Rocket, 4 Wheel Thunder ...

PlayStation 2 — Tekken Tag Tournament, Street Fighter 3, Ridge Racer V, Dead or Alive ...

abc 2

NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis POBEDNIK, odaberu opciju 2. i odgovore na 5 prostih pitanja vezanih za igre, postaju mogući dobitnici jedne od preko 500 vrednih nagrada između kojih i:



PlayStation 2



Dreamcast



PlayStation



Nintendo 64



GB color



i još volani, seat masažeri, pištolji, džojstici, torbe, šolje,majice, PSX i PC diskovi, kertridži ...

20·20

uz odobrenje roditelja!



STROGO POV.



Gekido



Otključavanje likova, arena, odela ...

Igraj kao Gorilla
Uspešno završi urban fighters mod sa Travis i Michelle.

Igraj kao Kobuchi
Uspešno završi urban fighters mod sa Tetsuo i Ushi.

Igraj kao Akujin
Uspešno završi urban fighters mod na hard nivou težine da otključaš Akujina u svim modovima.

Alternativna odeća
Uspešno završi urban fighters mod na normal nivou težine tri puta. Onda, držite L1, L2, R1, ili R2 dok birate lik na ekranu.

Shadow fighter mod
Uspešno završi urban fighters mod jednom.

Survival mod
Uspešno završi urban fighters mod dva puta.

Team battle mod
Uspešno završi urban fighters mod tri puta.

Street gang battle mod
Uspešno završi urban fighters mod na hard nivou težine sa Kintaro, Angelom ili Akujin.

Deform mod
Upišite se u hi score listu kao "DEFORMANIA".

Skeleton mod
Upišite se u hi score listu kao "BONECRACK".

Mr. Nutz



Šifre za nivoe

Napomena: Ovo je Game Boy color igra, nemojte je mešati sa Mr. Nutz za klasičan Game Boy.

Nivo	Password
2	DDMMNN
3	NNRRGG
4	CCLLRS
5	JJMPPR
6	SWWTCH

Dark Reign 2



Izbor misije

Startujte igru sa *-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"*. Kada se igra učita izaberite "Tools" i "Load". Izaberite misiju, zatim kliknite na "Tools" i "Play Mission".

Sega Rally 2



Tajni nivoi i bonus kola

Bonus kola
Učitajte "10 Year Championship" mod i završite na prvom mestu u svakoj trci u svakoj godini. Nova kola će se pojaviti (otključati) za svaku godinu završenu na prvom mestu. Napomena: Samo jedan novi auto se pojavljuje po godini; završavanjem iste godine nekoliko puta, nema nikakvog efekta.

Godina	Auto
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	LANCIA 037 Rally

Dva dodatna automobila će se pojaviti ako budete igrali u arcade modu. Renault Maxi Megane se pojavljuje ako završite na sedmom ili boljem mestu u "Easy" nivou težine. Za Toyota Corolla Tien, obeležite Toyota Corolla na ekranu na kome se biraju kola, držite L, onda izaberite auto.

Tajne Rally trake
Završite na prvom mestu svake godine u "10 Year Championship" mode.

Hidden cone challenge
Izaberite arcade mode i počnite igru u Rivera race, bilo u šampionatu ili u practice modu. Vozite kao obično, dok ne dođete do poslednje krivine. Dva crvena konstrukciona konusa će se pojaviti dok se približavate krivini. Namerno udarite u oba konusa. Ako to pravilno izvedete, čućete zvuk sa svakim udarcem. Okrenite se i počnite da vozite u suprotnom smeru. Put ka skrivenom delu staze će se na kraju pojaviti. Uđite u njega da bi našli skriveni deo staze, koji sadrži mnoštvo konstrukcionih konusa. Igra će vam dati 29 sekundi (zasebno od normalnog vremena trke) da srušite što više kupi.

Samurai ShoDown: Warriors Rage



Promenite lik

Igrajte kao Tohma Kuki
Završite story mod sa Seishiro Kuki.

Igrajte kao Mikoto
Završite story mod sa Haomaru.



Igrajte kao Minto
Završite story mod sa Ran Po.

Igrajte kao Daruma
Završite story mod sa Haito Kanakura.

Igrajte kao Tashon Mao
Završite story mod sa Garyo The Whirlwind.

Igrajte kao Yuda
Završite story mod sa Mikoto.

Igrajte kao Iga Ninjas
Završite story mod sa Hanzo Hattori.

Igrajte kao Oboro's Amazons
Završite story mod sa Saya.

Igrajte kao Samurai
Završite story mod sa Jin-Emon Hanafusa.

Igrajte kao Brute
Završite story mod sa Jushiro Sakaki.

Igrajte kao Mugenji
Završite story mod sa Yaci Izanagi.

Igrajte kao Seishiro Kuno
Završite story mod sa svim likovima.

Virtua Tennis



Servis ispod ruke

Da bi izveli servis ispod ruke, pritisnite A + X + dole, ako ste na donjem stranu terena, ili A + X + gore, ako ste na gornjem ili daljem delu terena.

Spy vs. Spy



Biranje nivoa

Napomena: Ovo je Game Boy igra u boji, nemojte da je pomešate sa Spy vs. Spy: Operation Boobytrap.

Izbor nivoa
Unesite "15Y24" kao password.

Poslednji nivo
Unesite "Z4W4P" kao password.

Excitebike 64



Razne šifre i modovi

Original Excitebike
Završite uspešno ceo tutorial mod, da bi otključali originalnu NES verziju Excitebike pod "Special Tracks".

Excite 3D mod
Završite na prvom mestu u challenge rundi profesionalne sezone, da bi otključali Excite 3D mod.

Šifre za varanje
U glavnom meniju držite L + C-desno + C-dole i pritisnite A da bi vam se prikazao ekran sa šiframa. Nakon toga unesite jednu od sledećih šifri:

Otključajte sve stunts
"TRICKSTER"

Stunt bonus
"SHOWOFF"

Nevidljivi vozači
"INVISRIDER"

Velike glave
"BLAHBLAH"

Male glave
"PINHEAD"

Ogledalo mod
"YADAYADA"

Noćni mod
"MIDNIGHT"

Beat This! mod
"PATWELLS"

Wipeout 3



Gomila trikova, da vam ne bude mnogo?

Za Phantom class
upišite "JAZZNAZ" kao default name.

Za sve Staze
upišite "WIZZPIG" kao default name.

Za sve Timove
upšite "AVINIT" kao default name.

Za sve Challenges
upišite "THEHAIR" kao default name.

Za Neograničen superpogon
upišite "MOONFACE" kao default name.

Za Neograničen oklop i pogon
upišite "GEORDIE" kao default name.

Za neograničena sva Oružja
upišite "DEPUTY" kao default name.

Za otključavanje turnira
upišite "BUNTY" kao default name.

Da vam letilica ne usporava prilikom udara u ogradu
upišite "NOWHEELS" kao default name.





Hogs Of War

Neke šifre za plaćeničke svinje

Za Team Lard
upišite "MARDY PIGS" umesto imena.

Da bi videli FMV sekvence
upišite "PRYING PIGS" umesto imena.

Za bonus FMV sekvence
upišite "WATTA PORK" umesto imena.

Kiss: Psycho Circus

PC CD-ROM

Šifre za varanje
Dok igrate igru pritisnite ~ da bi se pojavio prozor. Zatim unesite jednu od sledećih šifri, da bi aktivirali odgovarajuću funkciju za varanje:

FUNKCIJA	CHEAT ŠIFRA
God mode	invuln
Sva oružja	gimmiegimmiegimmie
Bez šaržera	noclip
Menjanje meta	notarget
Letenje	spectator
Cycle 5 ugao prateće kamere	chasecam
Cycle klasa 4 igrača	cycleplayerclass
Više oklopa i zdravlja	nextarmor
Manje oklopa	prevarmor
Sledeće čudovište	nextmonster
Prethodno čudovište	prevmonster
Restartovanje nivoa	restartlevel
Lista komandi	listcommands or set
Ne zna se	cameralock

Mario Golf

GB color

Ponavljanje neuspelog udarca i ...

Ponavljanje udarca
Dok je loš udarac u letu pritisnite A + B + Start + Select, da bi resetovali igru. Zatim učitajte snimljenu poziciju da bi ponovili udarac.

Peach's Castle course
Završite na prvom mestu na sva četiri kursa i pobedite sva četiri šampiona u meč igri.

Levoruki golfer
Na ekranu za izbor lika držite Select i pritisnite A da bi izabrali golfera.



The Legend Of Dragoon

Da ne nabrajamo, ima svašta

Final addition
Da dobijete final addition za sve likove osim Mirande i Shane savladajte sve prethodne. Dobićete njihov master kombo od 7 udaraca. Većina njih ostvaruje SP preko 100 i nanosi štetu preko 400%.

Lak način da savladate addition-e
Idite u šumu pored Selesa. Idite u oblast gde je Merchant bio lociran (sa malim kreaturama nalik na zečeve) i prosto trčite u naokolo. Borbe se dešavaju brzo u ovoj oblasti i protivnike je lako eliminisati.

Lak način da steknete experience
Ukoliko ste na Phantom Shipu, ostanite tu. Trčite u plave plamenove i borite se sa njima. Tako ćete lako steći iskustvo.

Ultimate Wargod
Možete kupiti Ultimate Wargod u Lohanu. On čini da se vaši additioni izvedu perfektno, bez ikakve kazne. Može koštati 10.000, koje je jako teško skupiti u ovom stadijumu igre. Međutim, on čini bitke mnogo lakšim, a vaši Dragooni će i dalje napredovati.

Dart
Počinjete sa njegovim kamenom na početku igre, ali ne možete ga koristiti dok ne porazite Kongola u Battle of Hoax.

Lavitz/Albert
Da dobijete Lavitz Dragoon kamen, morate pobediti Green Tusked Dragon i čoveka koji se pretvara u Jade Dragoon. Albert će onda naslediti Lavitz Dragoon kamena na kraju diska 1.

Shana/Miranda
Dobićete Shanin Dragoon kamen, pošto stignete u hram i pobedite Bandita. Onda odgovorite na pitanje koja vam postavi duh. Miranda će naslediti Shanin Dragoon kamen na trećem disku.

Rose
Pošto pobedite Kongola u Battle of Hoax dobićete Rose sa njenim Dragoon kamenom.

Haschel
Dobićete Haschelov Dragoon kamen pošto pobedite Emperor Doyle na kraju prvog diska.

Meru
Ovaj kamen ćete dobiti pošto porazite Blue Sea Dragon i Lenus.

Kongol
Pošto sredite Kongola vratite se u City of Loan i hodajte do mesta, gde se nalazi čovek koji vam je prodao flašu. Automatski ćete došetati do njega. Posle razgovora prodaće vam Kongolov Dragoon kamen za 1.000G.







Ready 2 Rumble Boxing

GB color

Boksujte koa Kemo Claw
Označite "Arcade Mode" opciju na glavnom meniju, onda pritisnite Levo(3), Desno(3), Levo, Desno, Levo, Desno.

Boksujte kao Nat Daddy
Otključajte Kemo Claw. Zatim označite "Arcade Mode" opciju na glavnom meniju i pritisnite Desno(3), Levo(3), Desno, Levo, Desno, Levo.

Boksujte kao Damien Black
Otključajte Kemo Claw i Nat Daddy. Zatim označite "Arcade Mode" opciju na glavnom meniju i pritisnite Desno, Levo, Desno(2), Levo(2), Desno(3), Levo(3).

Legacy of Kain: Soul Reaver

Za zdravlje ne idite kod lekara nego ...

Ako tačno unesete kod, čućete zvuk

Sve sposobnosti
Pauzirajte igru, i držite L ili R i pritisnite Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, B, Desno, Levo, Dole. Onda, nastavite igru sa dodatnim sposobnostima, uključujući i Soul Reaver.

Dopuna zdravlja
Pauzirajte igru, i držite L ili R i pritisnite Dole, B, Gore, Levo, Gore, Levo.

Maximum zdravlja
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Desno, B, Dole, Gore, Dole, Gore.

Dopuna magije
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Desno, Desno, Levo, Y, Desno, Dole.

Maksimum magije
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Y, Desno, Dole, Desno, Gore, Y, Levo.

Prolazak kroz barijere
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Dole, B, B, Levo, Desno, Y, Gore.

Penjanje po zidovima
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Y, Dole, X, Desno, Gore, Dole.

Force
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Levo, Desno, B, Levo, Desno, Levo.

Promena u bilo kom trenutku
Pauzirajte igru, držite L ili R i pritisnite Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, B, Desno, Levo, Dole.

GAUNTLET LEGENDS

Gauntlet Legends

Da li je smrt besmrtna?

Novo oružje
Dostignite nivo 10 da dobijete novo oružje. Isto važi i za nivoe 50 i 99 za dodatna nova oružja.

Permanentni anti-death
Završite igru da dobijete permanentni anti-death, koji vam omogućava da kradete zdravlje od smrti.

Pretvorite smrt u hranu
Ako znate gde se smrt skriva, ne otvarajte kutiju. Umesto toga upotrebite potion u blizini i čućete smrt kako vrišti. Otvorite kutiju i unutra će biti voće.

Ubijte smrt
Smrt će poginuti kad izgubi 100HP ili je pogodite potionom.

V-Rally 2

Sva kola i staze

Na ekranu u toku igre, pritisnite L, R, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, A, A, Start. Kada se svaka ikonica u game progression ekranu upali, pojaviće se sa relevantnom ikonicom (bonus kola ili championships).

MDK 2

PC CD-ROM

Gomila super šifara kao pomoć

Gemblajte slow-motion
Dok igrate kao Max, držite {Fire} i pritisnite {Equip Up} četiri puta. Ako ste to učinili pravilno pojaviće se poruka.

Šifre za varanje
Dok ste u igri pritisnite ~, a zatim otkucajte neku od sledećih šifara na "Omen" upitu:

FUNKCIJA	CHEAT ŠIFRE
Pali/gasi God mode	GodDebugToggle()
Nagi Kurt	KurtGetNaked()
Nivo 1	mdkNewGame(1,12)
Nivo 2	mdkNewGame(2,12)
Nivo 3	mdkNewGame(3,12)
Nivo 4	mdkNewGame(4,12)
Nivo 5	mdkNewGame(5,11)
Nivo 6	mdkNewGame(6,8)
Nivo 7	mdkNewGame(7,11)
Nivo 8	mdkNewGame(8,8)
Nivo 9	mdkNewGame(9,13)
Nivo 10	mdkNewGame(10,7)
Nivo 10/first bonus	mdkNewGame(11,1)
Nivo 10/second bonus	mdkNewGame(12,1)





Eagle One: Harrier Attack



Lozinka, nevidljivost, nivoi ...

Odabir nivoa
Uđite u opcioni ekran i pritisnite R1, L1, R2, L2, Start.

Nevidljivost
Uđite u opcioni ekran i pritisnite R1, L1, R2, L2, L1.

Neograničena municija
Na opcionom ekranu pritisnite R1, L1, R2, L2, R1.

Popravka štete
Vratite se u svoju bazu ili na USS Armstrong i sletite da popravite svog lovca za jedan stepen. Napomena: ovo se može uraditi samo ograničen broj puta.

Lozinke za nivoe
Nivo 3 - Password: IBLEVEICANFLY

Shogun: Total War



'Očete KoKu?

Šifre za varanje
U toku igre unesite neku od sledećih šifara:

FUNKCIJA	ŠIFRE
Neograničen KoKu	.muchkoku.
Nemogućnost za gradnju, negativan KoKu	.conan.
Cela mapa	.matteosartori ili .daggins

Asterix: Search For Dogmatix



Šifre za nivoe

Nivo	Password
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN



Mortal Kombat: Special Forces



Uključite cheat mode (varanje)

Uspešno završite igru na srednjem i teškom nivou težine i snimite kad objete opciju za to. Izaberite "Game Settings" na opcionom meniju i uključite varanja. Učitajte ili startujte novu igru da bi počeli sa 999 municija, svim oružjima, i svim kombinacijama.



Perfect Dark



Ima još ...

Small Jo
Završite Building: Reconnaissance nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Mali likovi
Završite Area 51: Infiltration nivo na Agent, Special Agent i na Perfect Agent nivou težine.

Samo glave timova
Završite Air Base: Espionage nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Slow motion single player
Završite Datadyne Research: Investigation nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Jo štit
Završite Deep Sea: Nullify Threat nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Super štit
Završite Carrington Institute: Defense nivo za vreme kraće od 1:45 on the Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Neprijateljski štit
Završite Carrington Institute: Defense nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Neprijateljske rakete
Završite Pelagic LL: Exploration nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Klasični pogled
Završite Datadyne Central: Defection nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Markiz Queensbury pravila
Završite Datadyne Central: Defection nivo za vreme kraće od 1:30 na Special Agent nivou težine.

Raketni lanser (Jo u solo modu)
Završite Datadyne Central: Extraction nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Snajper (Jo u solo modu)
Završite Carrington Villa: Hostage One nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Superdragon (Jo u solo modu)
Završite the Area 51: Escape nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Laptop gun (Jo u solo modu)
Završite Air Force One: Anti-Terrorism nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Phoenix (Jo u solo modu)
Završite Attack Ship: Covert Assault nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

N. CREATURES 2

✉ **Zdravo Bonusovci,**

samo da kažem da vam je časopis super. Da pređem na stvar: Na zadnjem nivou igre Nightmare Creatures 2 (Eiffel) ne znam kako da ubijem gazdu. Ako znate kako molim vas da mi pomognete. Unapred hvala. Vaš verni čitalac

Darko

FF 8 i VAGRANT STORY

✉ **Pozdrav najboljem časopisu**

za video igre. U pitanju su dve igre Final Fantasy i Vargant Story: Na početku četvrtog diska u igri Final Fantasy VIII čarobnica Adel je zarobila Rinoa i drži je ispred sebe i na taj način ne možemo da upotrebljavamo GF (Guardian Force). Pokušali smo sa raznim magijama, ali njoj se energija ili ne smanjuje ili vrlo malo smanji, a dopunjava se energijom koju izvlači iz Rinoa.
Kako preći čarobnicu Adel i koje magije treba upotrebljavati da bi je savladali i koja je najbolja odbrana od njenih razornih magija?
Drugo pitanje je u vezi igre Vargant Story. Kako ubiti zmaja koji se nalazi u delu The Crossing (17% završena mapa). Sa svakim oružjem HP zmaja je nula (glava, vrat, telo, rep, noge), ali on ne umire. Da li uopšte ovaj zmaj može da se ubije i kako?
Vaši vernih čitoci

Vladan i Dejan

N. CREATURES 2

✉ **Zdravo Bonusovci,**

... Još nešto, molim vas, ma preklinjem vas da se među šiframa jednom nađe i ono čuveno "kako preći šemu Egipćani" iz igre Golden Eye - 007. To bi bilo sve narode. Želim vam da nastavite sa dobrim radom i da vam svaki broj bude sve prodavaniji. Puno pozdrava iz Sremske Mitrovice

Milan Kovačević

COLIN MCREA RALLY 1

✉ **Pomagajte drugovi!**

... Možda je pitanje zastarelo (McRae 2 je izašao) ali ja ni posle godine dana pokušaja nisam uspeo da otvorim EXPERT nivo na McRae 1. Uspeo sam da u generalnom plasmanu posle Engleske budem drugi i... ništa; EXPERT se ne otvara. Koje uslove treba ispuniti za taj nivo težine na McRae 1, a i McRae 2.
Pomozite jednom starom (38 god.) igraču, doduše samo po godinama, u srcu niikako.
Pozdrav!

Rajković Boban

MK SPECIAL FORCES

✉ **Ćao Bonusovci,**

zovem se Dejan i imam 16 godina. Ja vam pišem jer mi treba pomoć za igru Mortal Kombat Special Forces. Treba mi pomoć oko drugog nivoa gde mi treba šifra da bi se otvorila vrata. Časopis je super i samo tako nastavite. Srećno.

TWISTED METAL 3

✉ **Ćao Bonusovci!,**

Nemam ništa da kažem, samo da ste NAJBOLJI. Najviše mi se dopadaju reči Majstora Raše i rubrika "Evo rešenja"! U najnovijem časopisu Bonus dopada mi se igra meseca, a i igra Mortal Combat Special Forces. Još nešto bih vas zamolio za kraj. Da li postoje i koje šifre u Twisted Metalu 3 za Dark Side-a i Primeval-a, i još nešto da li postoje fataliti za Goro-a u Mortal Kombatu 4? Vaš čitalac

Dejan Petrović

OPET FF 8

✉ **Ćao Bonusovci,**

Bio bih Vam zaista nemerljivo zahvalan ako biste mi pomogli da otklonim jedno prokletstvo koje me prati. Naime, u igri FFVIII, pronašao sam sve Guardian-e, sem poslednjeg - Edena. Znam da se on može izvući iz Tiamat-a na četvrtom disku, ali meni je on potreban na trećem. Ja posle pobede Bahamut-a kod Deep Sea Research Facility-a stojim ispred neke rupe u koju ne mogu, ponavljam NE MOGU ni na koji način da sidjem. Prilazim joj sa svih strana, okrećem se, pritiskam sve tastere na svakom milimetru ali Sqall ne silazi, pa ne silazi! Na Internetu se takođe pominje i Deep Sea Deposit. Gde se on nalazi, ako uopšte postoji? Ima li nekog drugog načina da doprem do Ultima Weapon-a, ili ipak treba sići u tu rupu? Koji je postupak silaženja? Treba mi zaista detaljno objašnjenje o tome šta ja radim pogrešno i šta treba uraditi pravilno. Takođe me zanima gde se može naći item "Dragon Fang" , jer sam se borio sa svim monstrumima na svetu i ni jedan to ne ostvalja!

marko_renovcevic@yahoo.com

TR3 ODGOVOR

✉ Ja sam Milorad Vince,

čitam vaš i naš časopis BONUS od prvog broja i veoma sam zadovoljan kvalitetom lista. Zainteresovala me je nova rubrika u šestom broju "za one koji su baš zaglavili" te Vam iz tih razloga i pišem, ako bi svojim iskustvom nekome mogao da pomognem.

TOMB RAIDER 3
Sve tajne i ključevi:
Dok igrate otkucajte: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2
(čuće se zvuk ako pravilno otkucate)
ORUŽJE, PRVA POMOĆ, KRISTALI ...

Dok igrate otkucajte: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

PRESKAKANJE NIVOA
Dok igrate otkucajte: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2.

KLJUČ ZA RACE TRACK (STAZA)
Dok igrate u Larinoj kući otkucajte: R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

OBNAVLJANJE ENERGIJE
Dok igrate otkucajte: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Zahvaljujemo se i ostalima koji su poslali rešenja za ovu igru, a to su: Filipović Goran, Petrović Bojan, Janković Milan, Marinković Marko i Živković Aleksandar.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima. Prethodno nazvati.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam igre za N64: Mario 64, ISS 98 64, F Zero X.
Dujović Nikola, Tel: 011/451-036

Menjam CD-ove za SONY i PC, za bilo koji GAME BOY, walkman ili discman ili TV ili PLAYSTATION.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Najnovije i stare hit igre, ogroman izbor za SONY PLAYSTATION i sva dodatna oprema (džojstici, memokartice, N-pal konvertori, dualshock džojstici i ostalo, novo, izuzetno povoljno! Igre i za N64.
Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!
Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam kertridže za N64
tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy
tel. 064/1420-477



top liste

041·20·20·20 prvih 10

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

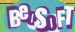
Oktobar	Ime igre	Platforma
01.	Parasite Eve 2	
02.	Grand Prix 3	
03.	Spiderman	
04.	Age of Empires 2 The Conquerors Exp	
05.	Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins	
06.	Crazy Taxi	
07.	Deus Ex	
08.	Perfect Dark	

Ova top lista je sačinjena od vaših glasova dobijenih putem telefonskog servisa POBEDNIK. Ukoliko i vi želite da se vaša omiljena igra nađe na ovoj listi, glasajte za nju na telefon 041-20-20-20 pod opcijom 4.



PlayStation top 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)
01.	Chrono Cross
02.	Madden NFL 2001
03.	Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins
04.	NFL GameDay 2001
05.	NCAA Football 2001
06.	Driver 2
07.	Digimon World
08.	Legend of Dragoon
09.	Spec Ops
10.	X-Men Mutant Academy



Beosoft prvih 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Brka)	Platforma
01.	Toka 3	
02.	Perfect Dark	
03.	Sydney 2000	
04.	NBA 2K	
05.	Rayman 2	
06.	FIFA 2000	
07.	ISS Pro Evolution	
08.	All Star Tennis	
09.	Colin Mc Rea Rally 2	
10.	Sega Rally 2	



PC CD-ROM top 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)
01.	Diablo II
02.	The Sims
03.	MP Roller Coaster Tycoon
04.	Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
05.	Frogger
06.	SimCity 3000 Unlimited
07.	Starcraft/Battlechest Bundle
08.	MS Age of Empires II: Age of Kings
09.	Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
10.	Sim Mania Pack



USA prvih 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)	Platforma
01.	Chrono Cross	
02.	Madden NFL 2001	
03.	WWF Royal Rumble	
04.	Tenchu 2: Birth Of Stealth Assassins	
05.	World Series Baseball 2K1	
06.	Super Mario Bros Deluxe	
07.	NFL GameDay 2001	
08.	NCAA Football 2001	
09.	Virtua Tennis	
10.	Pokemon Yellow: Pikachu Edition	



Dreamcast top 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)
01.	WWF Royal Rumble
02.	World Series Baseball 2K1
03.	Virtua Tennis
04.	Ecco the Dolphin: Defender of the Future
05.	Seaman
06.	Marvel vs Capcom 2
07.	Hidden & Dangerous
08.	Tony Hawk's Pro Skater
09.	Namco Museum
10.	Gauntlet Legends

24. XI 2000.



DAN KADA ĆE SAMO ODABRANI POSTATI VLASNICI EVROPSKE PLAYSTATION 2 KONZOLE. PRIDRUŽITE IM SE NA VREME!

Jedini način da i vi dobijete svoju PlayStation 2 konzolu je u pretprodaji. Potrebno je da uplatite avansno polovinu očekivane cene. Na taj način obezbeđujete svoj primerak i tako štedite sebi 10% od prodajne cene. Konzole će početi da se isporučuju početkom decembra. Požurite, jer je količina predviđena za naše tržište izuzetno mala. Osigurajte svoj primerak na vreme!



011/ 421-355, 429-848, 340-77-12 i 340-77-36

svakog radnog dana od 8 do 20, subotom od 8 do 16 časova



Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



Video memorijska kartica



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**